nr. 3(9)/2000 · 84 pagini
CD · 33 000 lei

XtremPC
multimedia & hardware



DUBLU CLICK
Megatest de mouse-uri

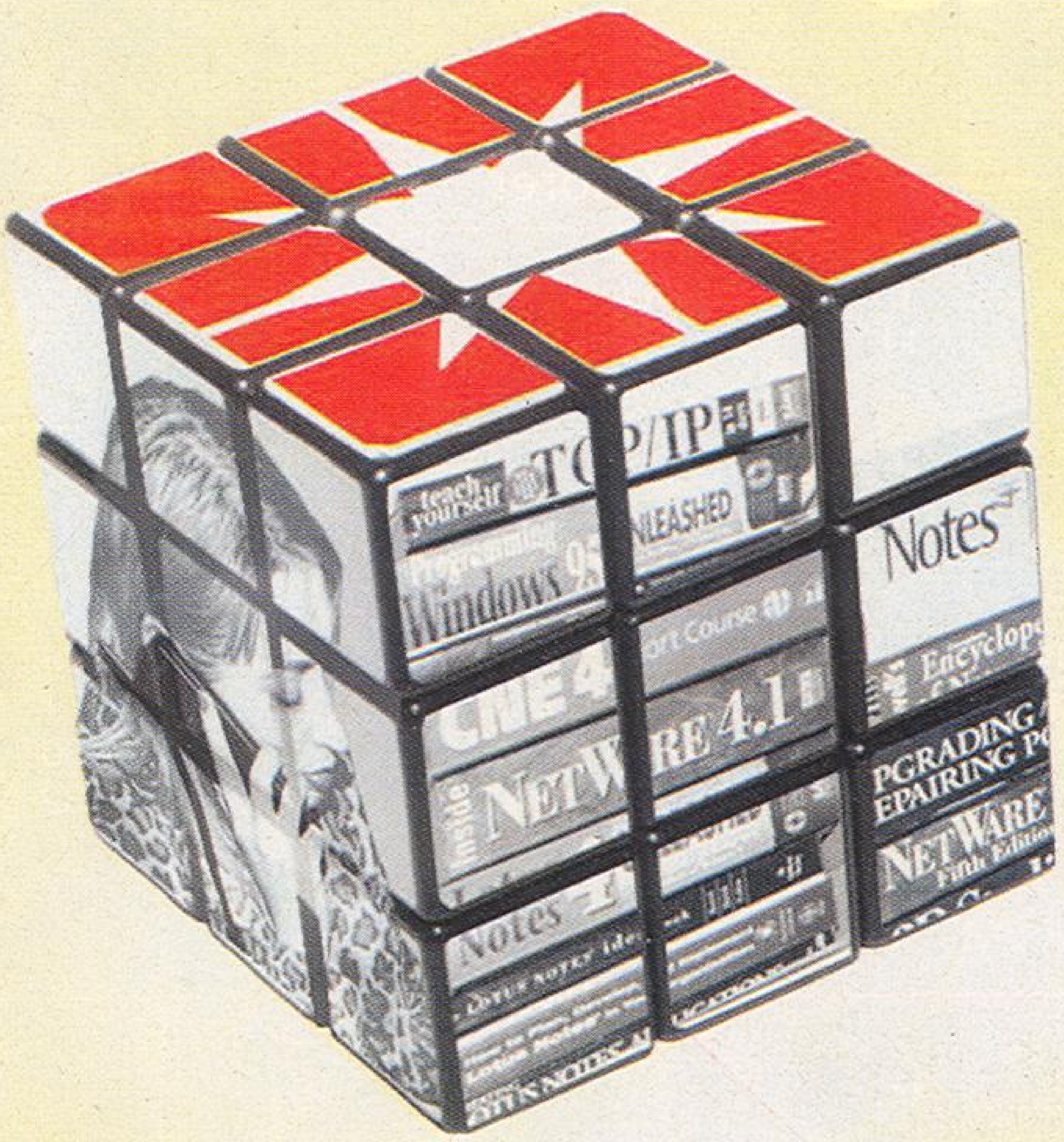
NOUA GENERAȚIE de PROCESOARE
Intel Willamette
Via Cyrix III
Transmeta Crusoe

MEGACONCURS
Construiește imaginea xtremă și câștigă CorelDRAW 9 Office Suite

SUNET și IMAGINE
Plugin-uri DirectX
Pov Ray 3.0
Coolfun illusion
Kai Power Tools 6

SUPERCONSOLELE AU INCEPUT SĂ APARĂ
Sony PlayStation 2
Microsoft X-Box
Indrema L600

ORIENTEAZĂ-ȚI PREFERINȚELE
F1 Grand Prix 3 · Nox · Earth 2150 · Flashpoint 1985
Might & Magic VIII · Die Hard Trilogy 2 · Deer Hunt Challenge



CUPRINS

XtremPC
Numărul 9

Design copertă:
XtremDesign

Adresă
Puskin 18, București 1

E-mail
Redactia@xtrempc.ro

Web
http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF
Camil Perian

XPLORER
Cristi Radu / Camil Perian
Adrian Dorobaț

HARDWARE
Dragoș Inoan / Cristi Radu
Camil Perian

SOFTWARE
Alex Bartic

MULTIMEDIA
Remus Gradin
Adrian Dorobaț

JOCURI
Dan Dimitrescu / Alex Bartic

CONSULTANT FINANCIAR
Silviu Petrescu

MARKETING
231.28.66

PAGINĂ WEB
Softnet

Tipar:
INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

FORMULA 1

Întotdeauna ți-ai dorit realism, acum îl ai!

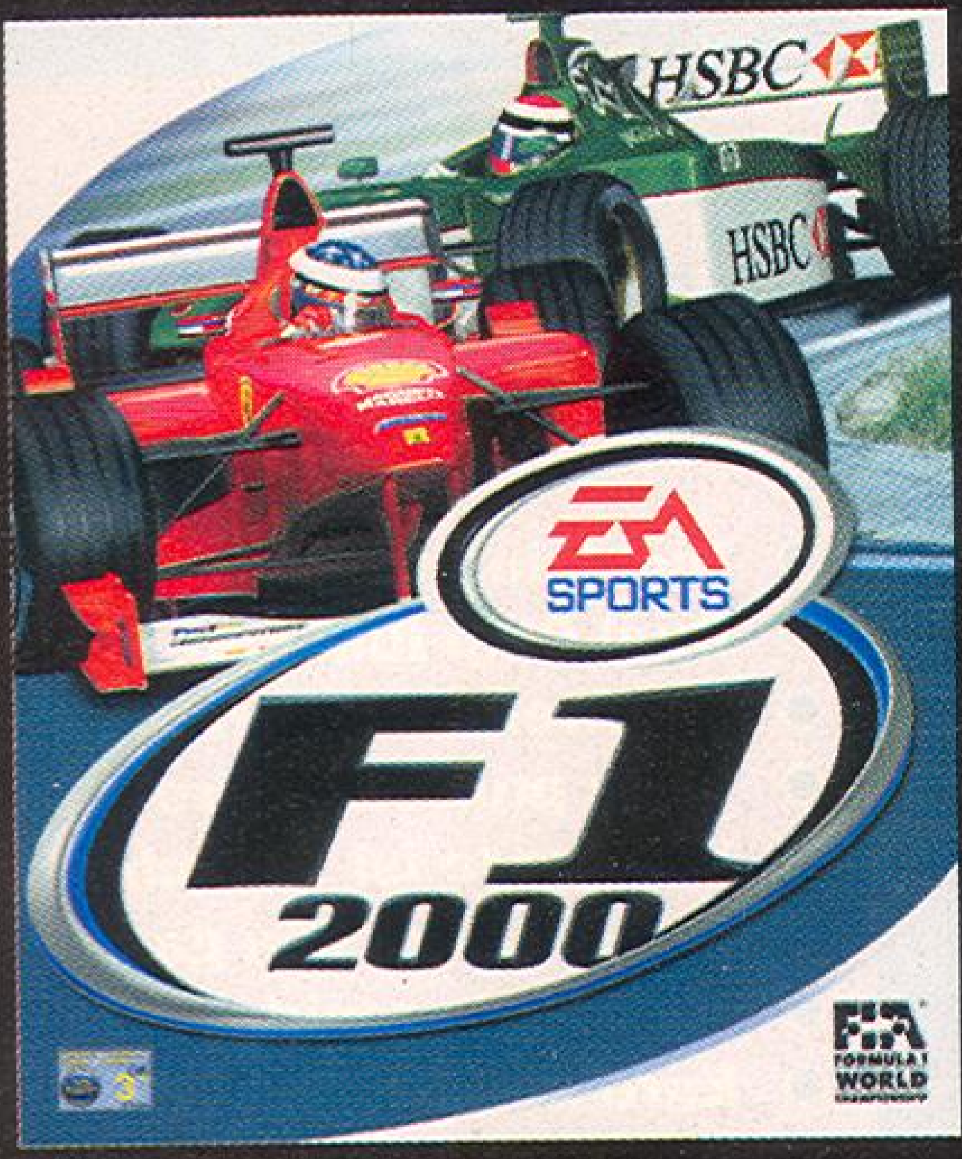
Te-au atras cursele de Formula 1. Le-ai urmărit la televizor. Acum este timpul să participi activ la circul Formulei 1. Electronic Arts ți-a pregătit un joc unde realismul este totul. Făcut sub licența FIA (Federația Internațională de Automobilism) jocul îți oferă circuitele reale, inclusiv noul circuit malaezian de la Sepang, echipele și mașinile reale și piloții care au participat în campionatul 1999. Ieșirea la boxe se poate face conform strategiei cursei sau prin comunicație radio. La boxe vei auzi instrucțiunile mecanicilor. Setările mașinii sunt importante. Conducerea bolidului nu este o treabă tocmai ușoară, mai ales că alți 20-22 de maniaci vor același lucru: să cîștige. Vei reuși prin efort în echipă. Poți fi, depinde de tine,

Schumacher sau Hakkinen





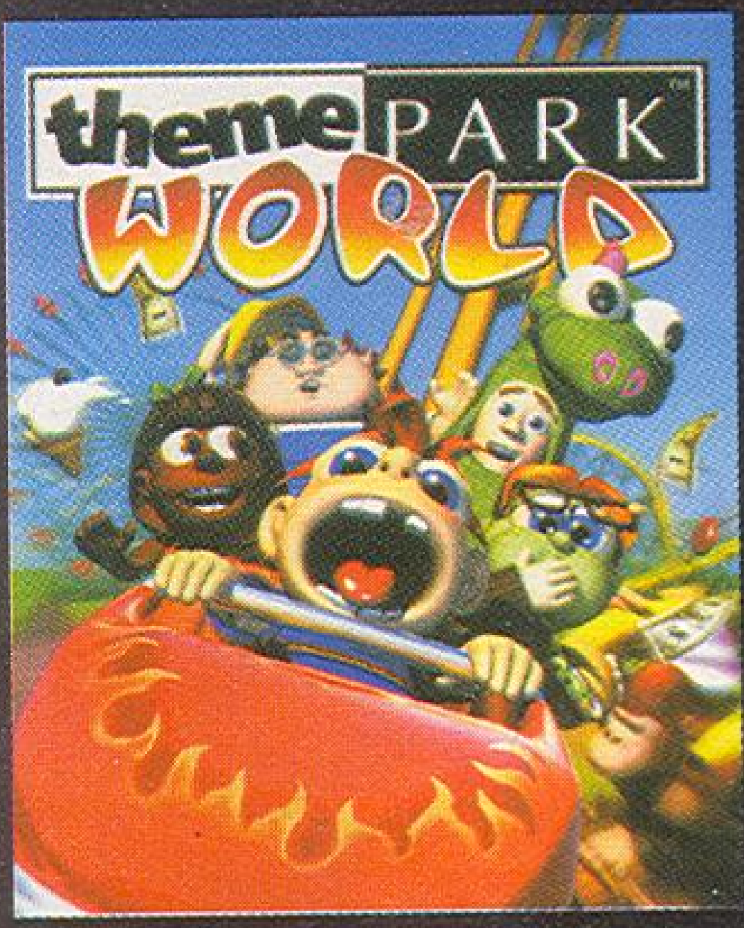


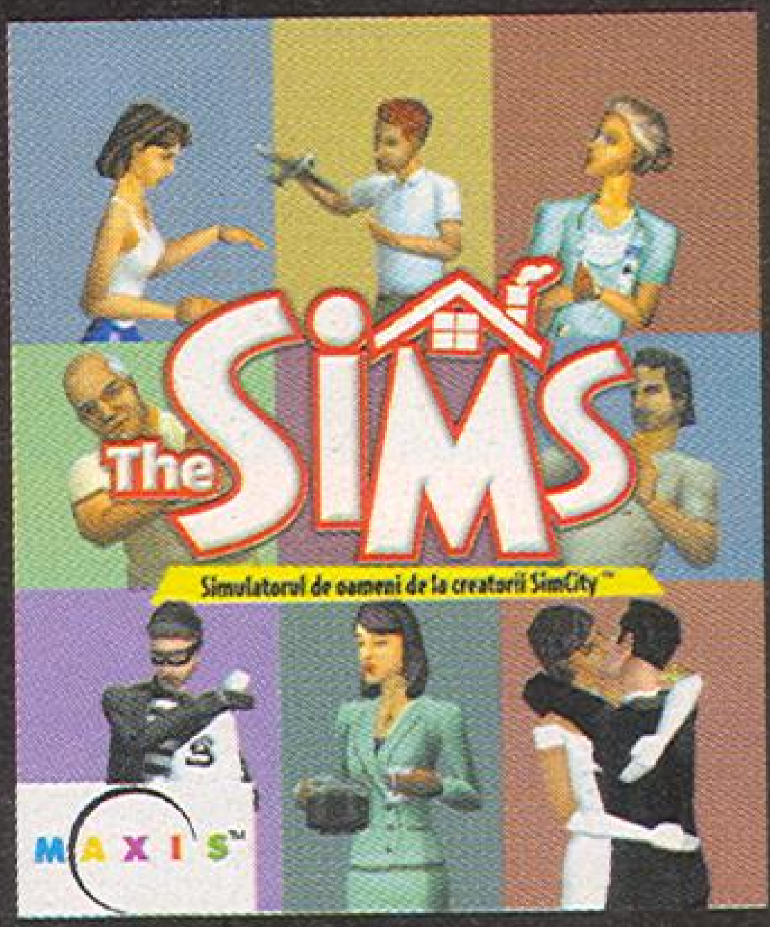


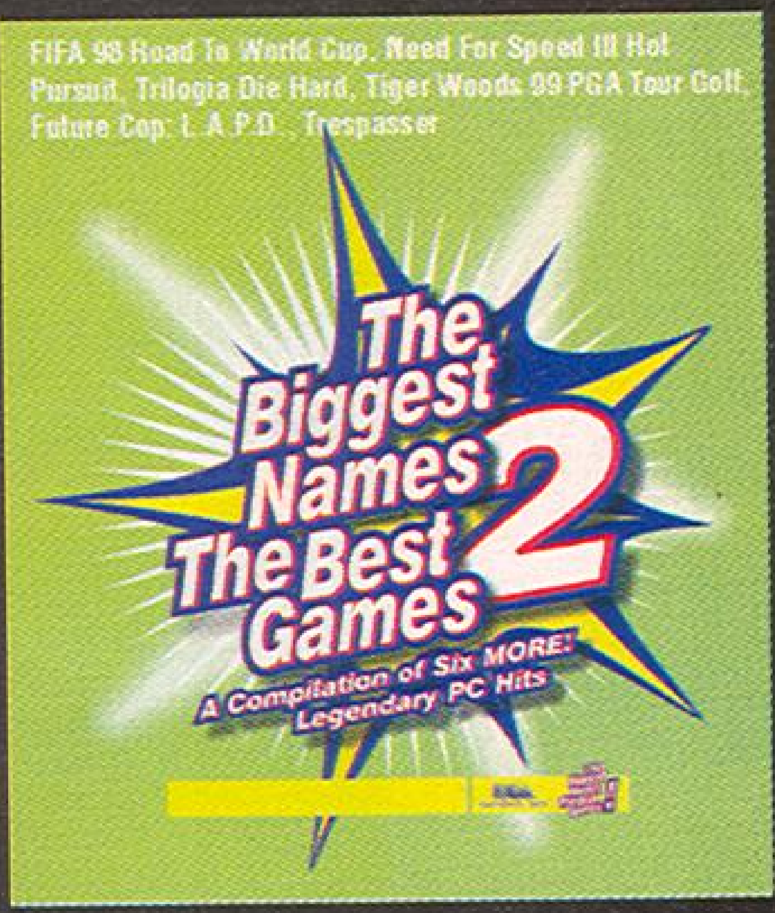
25,5 $

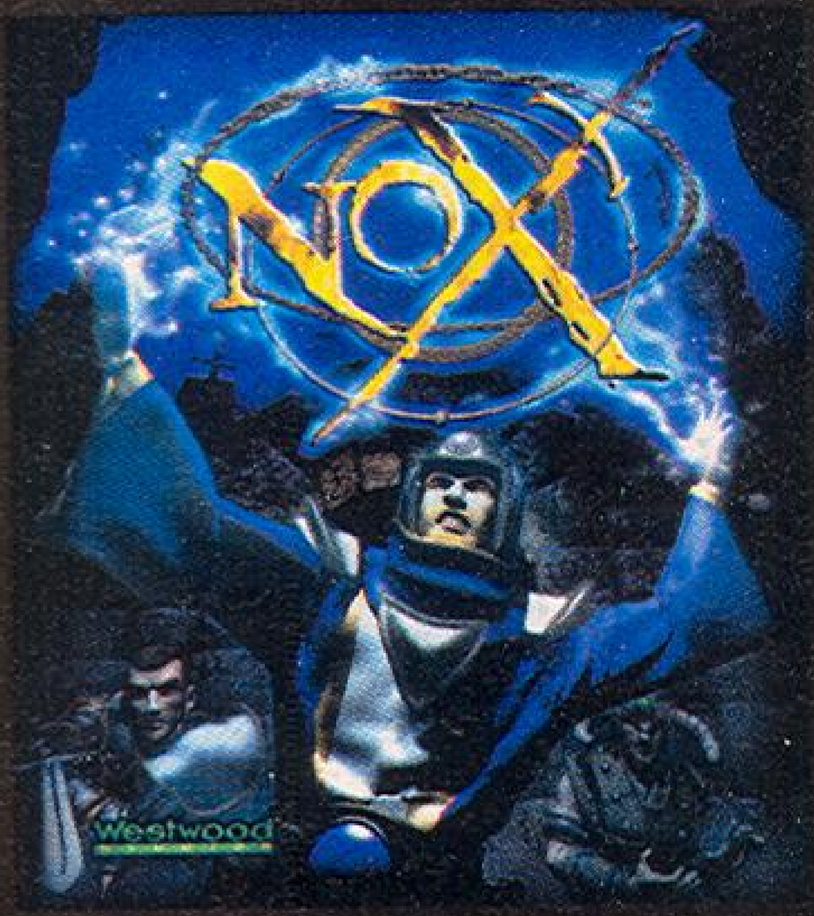
prețul nu include TVA

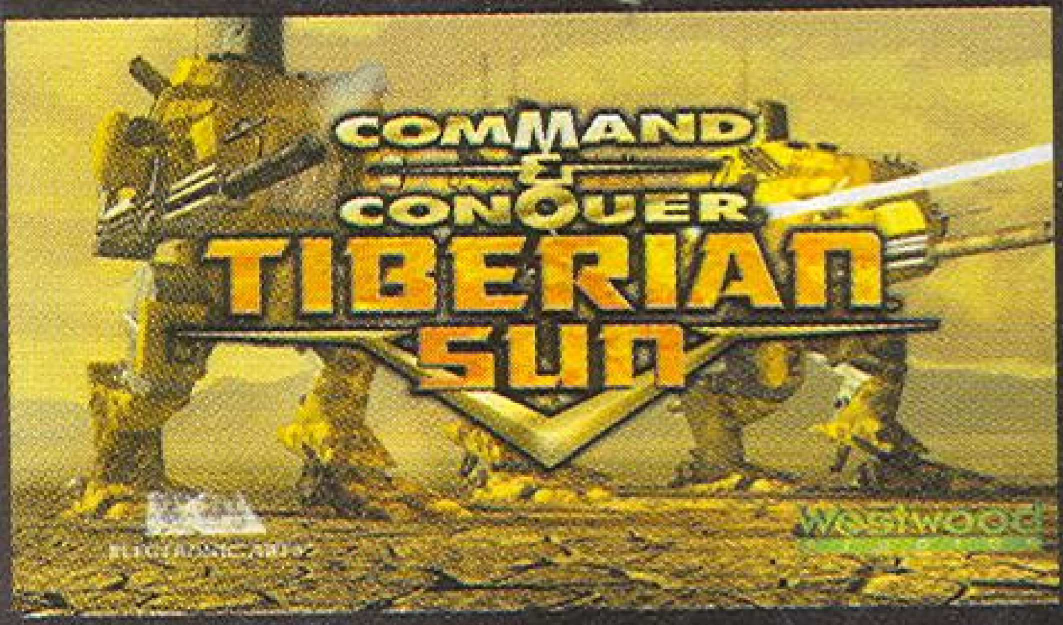
Jocuri localizate în România

















Lista jocurilor Electronic Arts

Aliens VS Predator, Alpha Centauri, Beasts & Bumpkins Classic, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Blade Runner Classic, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Command & Conquer Megabox, Cricket 2000, Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Conflict Classic, Darkstone, Deer Hunt Challange, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, ESPN X Games Pro Boarder, F 1 2000, F-15, F-18, FA Premier League Manager 2000, FA Premier League Stars 2000, FIFA 98 RTWC Classic, FIFA '99, FIFA 2000, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, ICC World Cricket, Israeli Air Force, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Revolution, Nascar Road Racing, Nascar 2000, Nox, NBA Live 99, NBA 2000, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Populos 3, Privateer 2 Classic, Rugby 2000, Shogun, Sid Meyers Alien Crossfire, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Sim City 2000, Sports Car GT, Superbike World Championship, Syndicate War Classic, System Shock 2, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Triple Play Baseball 2000, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, USAF Jets, Wargames, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World Cup Cricket, World Rugby 2000, World War II Fighters, World War II Flight Combat, X Files Unrestricted Access, X Files The Game

magazinul tău de calculatoare

best computers

ELECTRONIC ARTS™

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București,tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

Cuprins:

ŞTIRI - INFORMAŢII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

INTERNET

Thatweb.com - orice ISP, oriunde în lume



Aztech, companie cunoscuta pentru implicarea sa pâna în prezent în domeniul hardware, a ales Internet-ul ca urmatorul pas în dezvoltarea sa. Sesizând dificultatea folosirii unor servicii gen Hotmail sau USA.net atunci când nu îţi poţi accesa propriul tau ISP, Aztech a pus la dispoziţia utilizatorilor un serviciu complet gratuit de accesare a serverului de mail personal când te afli departe de casa. Principiul de funcţionare este simplu, site-ul cerându-ţi adresa de mail pe care doreşti sa o accesezi şi parola sa pentru a-ţi pune la dispoziţie o copie a mail-ului aflat pe serverul tau. Odata consultata, copia de e-mail este ştearsa instantaneu ca şi orice alta informaţie ce a ţinut de accesarea contului. Dl Francis Huan, Marketing Communications Executive ne-a facut cu ocazia CeBit-ului o demonstraţie a utilizarii acestui site, subliniind siguranţa completa pe care utilizarea lui o ofera ca şi simplitatea şi uşurinţa în utilizare. Site-ul thatweb.com filtreaza mesajele mult prea mari neaducându-le pentru a nu pune în pericol viteza sa de accesare de catre alţi utilizatori. Este rapid, eficient şi cu siguranţa foarte util.

Sony printează direct din cameră.



Prima camera de filmat cu imprimanta încorporata este gata pentru lansare. Modelul DCR-TRV820 ce va fi lansat de Sony este capabil sa imprime fotografii de 6.4 x 4.8 cm şi sa stocheze imaginile printate în format JPEG pe propriul memory stick. Camera lansata de Sony beneficiaza de toate facilitaţile noii generaţii Digital8. Este vorba despre un CCD de 800.000 de pixeli, zoom optic de la 48 la 1200 mm şi zoom digital 100X. Pe lânga aceasta opţiune camera are 2 noi facilitaţi importante faţa de modelele standard. Prima o reprezinta modul Long Play ce permite de 1.5 ori mai mult timp de înregistrare fara nici o pierdere de calitate în timp ce a doua este Playback zoom ce permite revederea unor imagini filmate la pâna de 2 ori marirea normala, având opţiunea de a mari astfel oricare zona de imagine. DCR-TRV820 va aparea în luna aprilie şi va avea o greutate de aproximativ 1300 grame.

Writere-le îşi schimbă faţa.

Cu ocazia Cebit-ului desfaşurat la sfârşitul lunii februarie firma Mitsumi a avut ocazia sa demonstreze celor interesaţi modificarea cosmetica pe care a adus-o writer-ului sau USB. Este vorba despre modelul CR 4804 TE, deja cunoscut utilizatorilor din domeniu care de acum va fi disponibil într-o carcasa semi-transparenta cu 6 culori diferite, interschimbabile. În continuare CD-Writer-ul este însa limitat de interfaţa USB, posibilitatea uşoara de transport şi utilizare fiind compensata de o posibilitate de citire de numai 8X, beneficiind în schimb de o viteza de scriere şi rescriere de 4X (600Kb/sec). Este soluţia evidenta de CD-Writer portabil însa nu şi pentru unul "la domiciliu". Pachetul ce va conţine acest CD-Writer şi cele 6 feţe ca şi soft-urile CeQuadrat WinOnCD 3.6 şi Packet CD 3.0 va fi disponibil din luna aprilie şi va costa aproximativ 306 Euro.



Nici laie, nici bălaie

Gnutella nu va fi niciodată Napster

Napster-ul este un programel care pune în comun Mp3-uri, prin intermediul Internetului. Gnutella trebuia să fie varianta Nullsoft (producătorii Winamp-ului) de Napster, mult mai bun şi mai deştept. Există însă o mică problemă, pentru Warner Music şi EMI, MP3-urile sunt inamicul public numărul 1. Şi deşi baieţii de la Winamp lucrau benevol pentru o versiune free accesibilă tuturor iată că Gnutella nu a ajuns nici măcar în stadiul de beta, decedînd prematur la cîteva ore de la anunţul oficial...s-a făcut dreptate din nou în stil american.

Dual-Chip IBM care este single...

Soluţia dual-procesor de la IBM este de fapt un singur chip. Power 4, după cum se va numi el, va fi produs în tehnologie de 0.18 microni, adecvată timpului nostru şi va avea viteze de peste 500 de Mhz, cu o limitare superioară de 2 Ghz, cel puţin pînă cînd IBM trece pe tehnologia de 0.13 microni şi cupru. Noi ne întrebăm numai dacă sistemul dual-procesor Power 4 se va numi Power 5 şi va fi din nou doar pe un singur chip.

Tomb Raider şi-a găsit actriţa



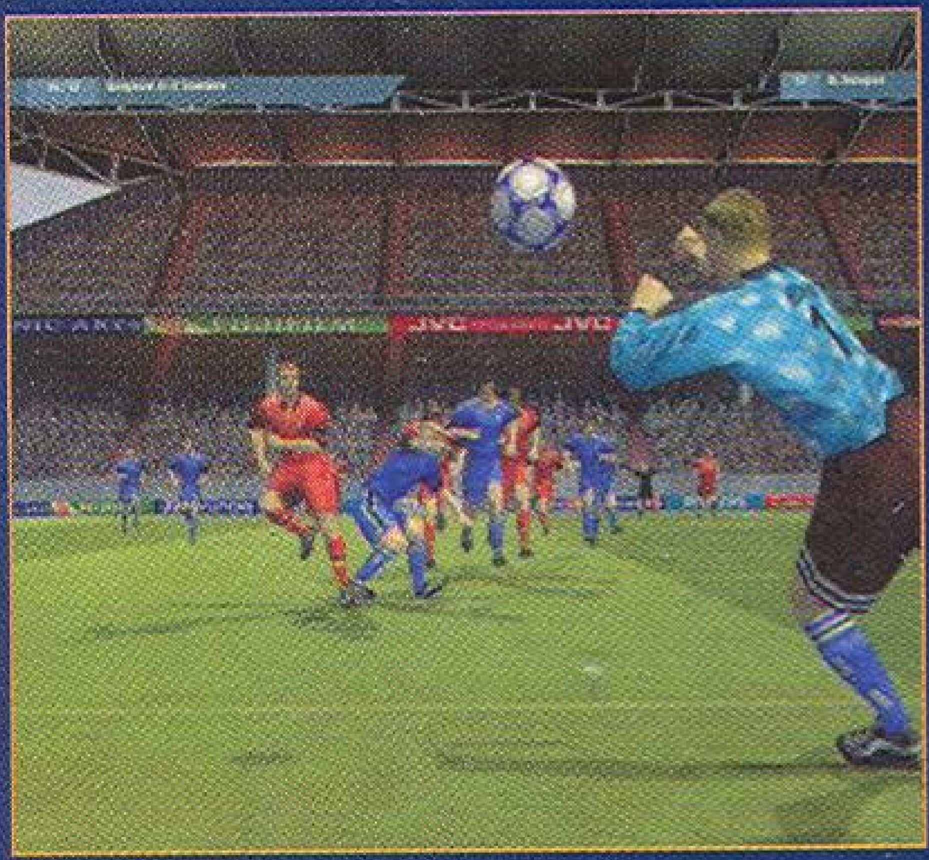
Informaţiile despre viitorul film Tomb Raider au început sa devina din ce în ce mai transparente pe masura ce proiectul filmului începe sa se definitiveze. Cea mai recenta informaţie lansata o priveşte chiar pe eroina sa. Fiica lui Jon Voight şi nominalizata la Oscar, Angelina Jolie va interpreta rolul saritoarei din stânca în stânca, luptatoare cu tigrii şi aşa mai departe. Filmul va fi regizat de Simon West, cunoscut pentru Con Air.

Teac scrie rapid

La sfârşitul lunii februarie Teac a anuntat ca este pe cale sa devina unul dintre producatorii celor mai rapide CD-Writere. Dupa ce Plextor şi-a lansat modelul 12x/8x/32x Teac este pe cale sa lanseze o astfel de soluţie, însa spre deosebire de Plextor în 2 variante, atât IDE (CD-512E) cât şi SCSI (CD-W512S). Ambele modele vor scrie la 12X ceea ce înseamna viteza de scriere de pâna la 1800Kb/s, în modul rescriere mergând 8X (1200 Kb/s). Cu un timp de acces de numai 85ms şi un buffer de 6Mb, Teac-urile se anunta a fi cele mai rapide writere de pe piata în viitorul apropiat.



Euro 2000 bate la CD-ROM



Unul dintre viitoarele jocuri ce vor fi localizate la noi a început sa-şi prezinte detaliile. Urmatorul joc lansat de EA Sports în seria Fifa va purta licenţa Euro 2000 şi va fi producţia dedicata de EA acestei competiţii. Euro 2000 va include echipele participante la turneu alaturi de înca 40 de echipe clasice care au participat în timp la Campionatele Europene. Spre deosebire de productiile sale anterioare din aceasta serie EA este pusa cu adevarat pe mari schimbari. Va exista un generator de texturi care va crea fetele jucatorilor din 20 de tipuri diferite

Quake românesc



Fiecare ţară cu clanurile sale. Fiecare oraş cu clanurile sale. Nici un joc fără clanuri. Iar cum Quake 1 şi 2 încă se mai joacă în România pe calculatoare mai slabe, iată că există şi clanuri de Quake. Aşa se face că la invitaţia amabilă şi nevinovată a unui clan de Quake din Galaţi, reprezentanţi de frunte ai clanurilor de Quake din Bucureşti s-au deplasat dezordonat spre oraşul cu pricina spre veşnică aducere aminte pentru o partidă memorabilă de Quake 2. Trecînd peste evenimentele minore de pe tren, gen "forţa centrifugă e prea mareeeee.." strigat în momentul în care feţe umane se izbeau de pereţii vagonului înnebunit de mania vitezei, s-a înregistrat digital o mare de scoruri. Cel care a împărţit munţi de respect în jur a fost bucureşteanul Zgaiba care a înregistrat următoarele scoruri: **Zgaiba[ro] - Balzack 23-0; Zgaia[ro]-Balzack 15- 14 Zgaiba[ro]-[BDC]Kabal 18-6; Zgaiba[ro]-Hitler 18-3; Zgaiba[ro]-Hitler 10-9.** Stalin nu a putut veni fiind ocupat într-un meci dezechilibrat cu Evreu[ro]. Vaipa, colegul nostru de redacţie a avut nişte meciuri interesante în care a şi luat dar a şi dat. Aşa cum stă bine unui om ajuns la capătul răbdării...

Cîştigători Xtremi.

Rezultatele concursului Ubisoft: Au cîştigat cîte:
un pad Rayman 2: Cazacliu Vladimir, Petruţ Cristina, Andreiana Claudia (Bucureşti), Mihai Muller (Alba Iulia), Eugen Manasia (Tîrgovişte), Leasă Catalin (Piteşti), Vizitiu Mihai, Plugaru Gabriel (Galaţi), Radu Coc (Dej), Georgescu Şerban (Constanţa).
un ceas Rayman 2: Ovidiu Zamfir (Piteşti), Liviu Albescu (Bucureşti).
un stilou Rayman 2: Vasilache Andra, Adi Paraschiv (Cluj), Stoica Ovidiu (Ploieşti), Aristide Militaru (Roşiorii de Vede)
Costin Ouatu (Ploieşti), Ştefan Smitko (Baia Mare), Mihai Matei, Dobra Alexandru (Bucureşti), Ciprian Parascai (Arad), Ionescu Luigi (Olteniţa).
o agendă Rayman 2: Dreve Adrian (Huedin), Marian Marin (Oradea), Neacşu Robert (Giurgiu), George Zamfir (Bucureşti), Marius Sterian (Oneşti)
un tricou Rayman 2: Cristian Pocovnicu (Galaţi), Romeo Halaghiuc (Botoşani), Gabriel Tiţa (Dr-Tr Severin).
un radio Rayman 2: Georgiana Sîmbotin (Bucureşti)
un joc Rayman 2: Alexandru Spătaru (Bucureşti), Florin Iascisin (Feteşti), Stoica Cristian (Focşani).

Playstation 2 - marfă de contrabandă

Supertehnologia nu e pentru oricine, cam la fel cum benzina nu mai e de mult un fapt comun în Iugoslavia. Şi pentru că toată lumea trebuie să trăiască cumva, aşa cum spre ţara vecină şi prietenă cîţiva întreprinzători particulari mai voinici şi fără scrupule cară bidoane de benzină, tot aşa în vapoarele care pleacă din însorita Japonie se ascund, între sacii cu embleme Yakuza, ultimele descoperiri în tehnică de calcul, respectiv console de jocuri interzise în Occident. Aşa se face că acum o săptămână 2 vapoare au fost oprite în porturi japoneze, iar capitanii lor nu au putut explica, în japoneză, cum se face că există atâtea cutii Sony Playstation 2 între kimonouri de export. Se pare însă că transportul a fost capturat din cauza neglijenţei căpitanului care a lăsat la vedere numele vasului.



Dacă contrabandiştii japonezi au atâtea greutăţi în a scoate marfa din ţară, ne întrebăm, retoric poate, ce dificultăţi vor avea atunci să le bage în SUA de exemplu. Soluţia ar fi, în buna tradiţie japoneză, să micşoreze Playstation-ul 2 pe un bob de orez, iar punga de orez să fie pasată pe un traseu complicat între mai mulţi intermediari...



generând nu mai puţin de 4000 de variante, 12 stadioane ca şi un sistem "Skill Drill" ce va permite finalizarea rapida a diferitelor scheme realizate de jucatori pentru sporirea vitezei de joc si atractivitatii. Surprinzator, chiar daca este proiectat de EA Canada jocul este "lucrat" de firma engleza Software Creations.

De la NVIDIA se anunţă noi chipset-uri: NV11, NV15, NV25

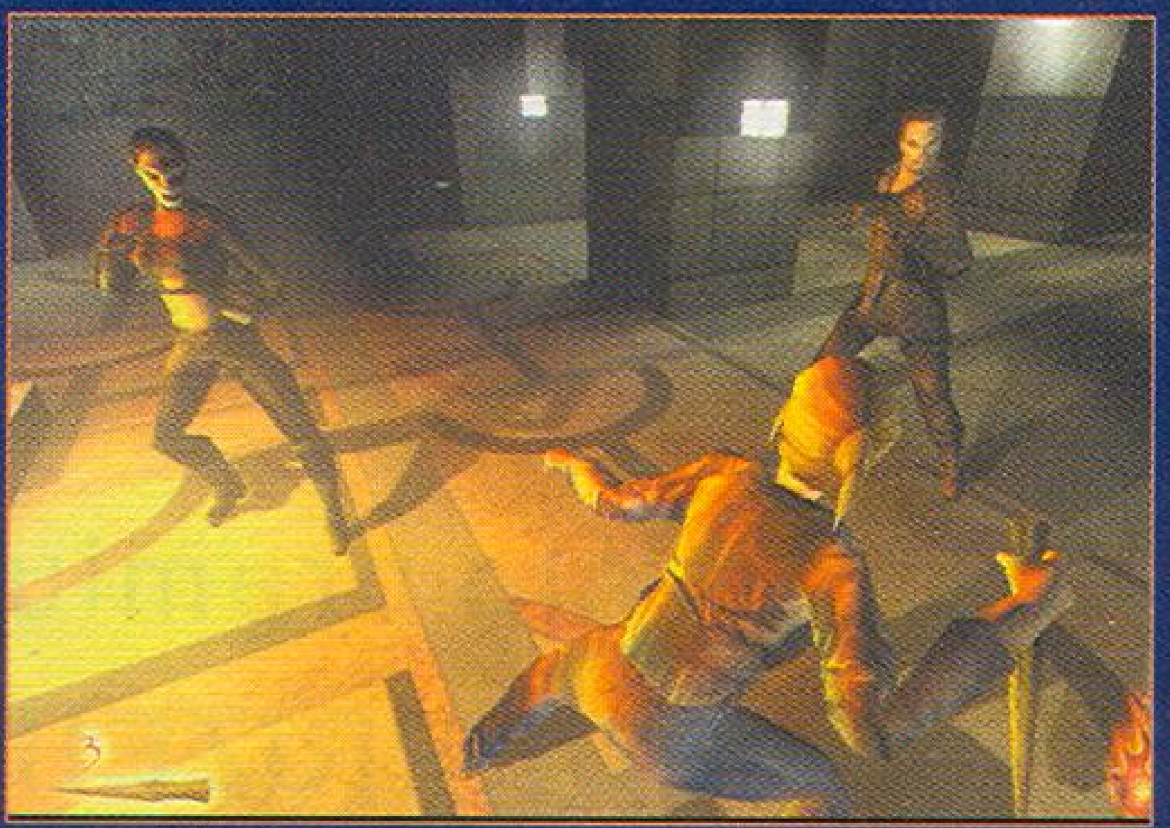
Deşi informaţii oficiale nu au fost spuse de NVIDIA până acum, a transpirat ceva din proiectele de viitor ale celei mai mari companii producatoare de chipset-uri grafice. Urmatoarele 3 chipset-uri pe care NVIDIA le pregateste poarta numele de NV11, NV15 şi NV25 şi înca de pe acum cînd sunt înca în stadiul de proiect au reusit sa se "impuna" pe piata, NV25 fiind selectat pentru dotarea primei console Microsoft, X-Box (despre care puteti citi la rubrica de hardware). NV11, va fi cel mai "slab" dintre cele 3 chipset-uri însa va avea performante mult peste ceea ce exista acum. Va fi vorba despre un chipset construit în tehnologie 0.18 microni, cu un miez la 160 Mhz si memorie la 183 Mhz ce va suporta Hardware Transform & Lighting şi memorie între 32 şi 64 Mb SDRAM sau DDRAM. NV15 va fi un NV11 îmbunatatit ceea ce va însemna un miez probabil tot la 160Mhz dar cu memorie DDRAM la 333 Mhz, rendering engine pe 256 de biti spre deosebire de NV11 cu numai 128, un fillrate de 1600 milioane de poligoane pe secundă suportînd si pîna la 128 Mb. Se estimeaza ca NV15 va putea oferi pâna la de 3 ori viteza actualului GeForce. NV25 este cel mai ţinut sub tacere chipset, singurele informaţii despre el fiind ca va echipa viitoarea consola X-Box si ca va fi alcatuit din peste 20 de milioane de tranzistori. Apariţia sa va fi aproximativ 6 luni dupa cea a lui NV15 şi va fi destinat numai sistemelor hi-end.

IBM ajunge la 75 Gb!



IBM a anuntat doua noi hard disk-uri care doresc a seta un nou standard în acest domeniu atât din punct de vedere cantitativ cât şi calitativ. DESKSTAR 75GXP este capul de linie anunţat de IBM, un hard disk de 7200 de rotaţii pe minut ce poate stoca până la 75 de giga de informatie (aproximativ conţinutul la 18 CD-uri DVD în format MPEG3). Timpul de acces va fi de 8.5 milisecunde iar rata de transfer va ajuge pâna la 100 Mb/Secunda. Cel de-al doilea hard este DESKSTAR 40GV, o versiune mai mica a 75GXP-ului care va rula la o viteza de 5400 rotaţii pe minut şi va putea stoca 40 Gb de informaţie. Noile modele de la IBM vor utiliza o noua tehnologie proprietar care va duce la îmbunataţiri dramatice şi din punct de vedere "sonor", cele 2 hard-uri urmând sa fie mult mai silentioase decât orice hard existent la ora actuala. Totodata acestea sunt primele hard-uri IBM care sa foloseasca platane de sticlă în locul celor obişnuite de aluminiu ceea ce va permite posibilitatea citirii mult mai rapide şi precise a informaţiei. Cele doua hard-uri vor intra în producţia de masa în luna Aprilie.

Buffy vine pe PC



Popularizata în lumea întreaga de catre Sarah Michelle Gellar, "micuta" Buffy Summers va deveni eroina jocului de PC şi Playstation ce va fi publicat de firma Fox Interactive. Purtând ca nume chiar titulatura filmului "Buffy: The Vampire Slayer", jocul va fi un 3rd person action adventure în care Buffy va trebui sa faca fata "întunericului" în Liceul Sunnydale, pe strazi, în cimitir sau la ea acasa ajutata fiind evident şi de prietenii ei din film: Willow, Xander, Oz, Cordelia, Angel şi,

evident, Giles. Jocul pare a fi la înaltime şi din punct de vedere a complexitatii abordarii, Buffy având la dispoziţie un numar foarte ridicat de posibilitati de lupta ca artele marţiale sau simţurile dezvoltate ale unui Slayer în timp ce jocul va evolua între umor, suspans şi lupta încrâncenata. Buffy: The Vampire Slayer va fi creat de The Collective, o companie californiana care a dezvoltat şi engine-ul 3D ce va fi folosit în joc.



Calculatorul poate mirosi...



Dupa ce se pare ca universul generat de castile virtuale a fost dat momentan uitarii în special din cauza costului foarte mare de productie, un nou mod de "apropiere" faţa de calculator pare ca va aparea. De data aceasta însa nu mai este vorba despre partea de vazut ci de "simţit". AromaJet şi DigiScent sunt cele doua firme care vor încerca sa introduca principiul mirosului în jocurile PC. Principiul lor este unul interesant, cel al folosirii unor cartuşe cu o serie de mirosuri ce vor fi combinate pentru a da o sumedenie de mirosuri personalizate. În timp ce AromaJet (www.aromajet.com) este la stadiul de 12 mirosuri într-un cartuş, DigiScent (www.digiscent.com) par mai avansaţi cu un cartuş cu 128 de mirosuri de baza ce urmeaza a fi combinate pentru a da naştere la 1000 de mirosuri posibile. Închipuiţi-va numai ce ar însemna ca la un rail în Quake 3 obiectul de pe birou sa-ţi arunce în nas un miros de carne arsa şi creier prajit... oarecum incitant.

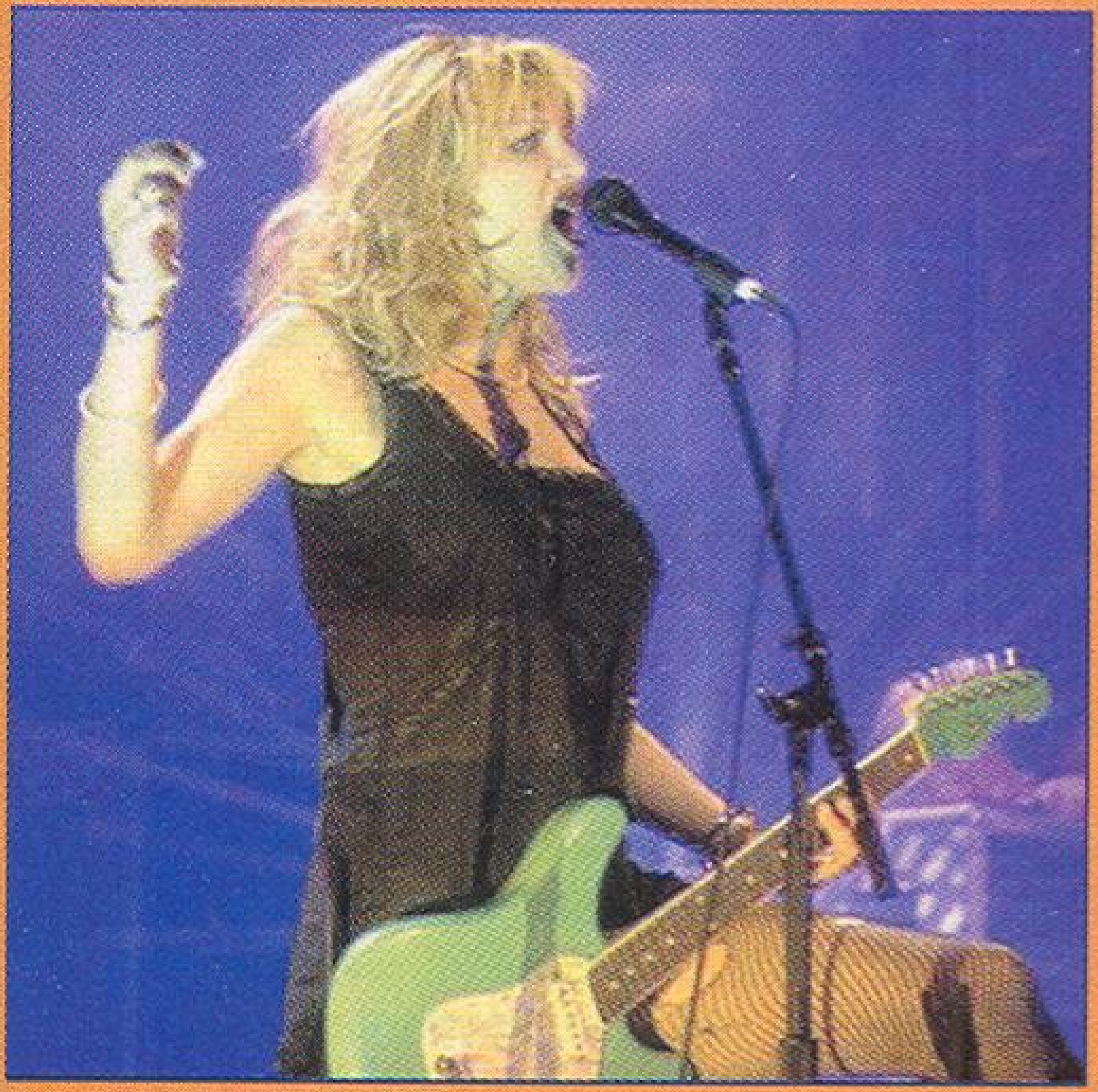
Internet Cafe-uri în şcoli



Fiindcă pentru mulţi drumul până la Internet Cafe înseamnă ieşirea din cadrul scolii în care învaţă, câţiva elevi din Mihai Viteazu, cu ajutorul nemijlocit al fundaţiei Dare to Dream şi a profesorilor de informatică au deschis un Internet Cafe chiar în interiorul şcolii. Iniţiativa are şi importante valenţe economice deoarece ora de internet este plătită existând şi servicii suplimentare care pot fi prestate contra cost: deschidere de conturi e-mail, editare DTP, etc. În acest fel şcoala are de câştigat, iar elevii care chiuleau până acum de la şcoala, vor chiuli în interiorul şcolii. Pe de altă parte este un exemplu despre ceea ce se poate face astfel încât tinerii să fie co-interesaţi într-o activitate cu perspective bune pentru viitor.

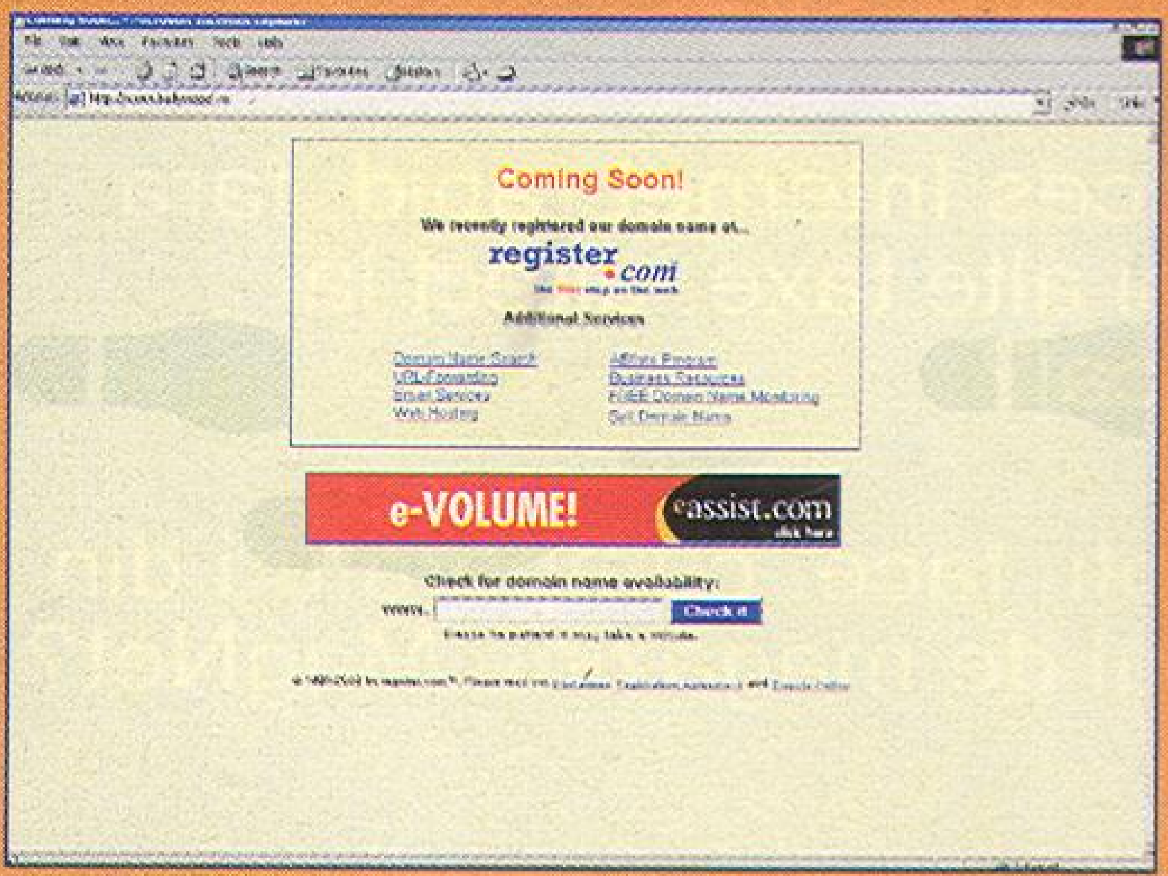
Courtney Love pleacă în spațiu.

Spre Marte. După scandalul iscat de un jurnalist american legat de experiențele mai mult decât erotice care se petrec la bordul navetelor americane și rusești, iată că a sosit



momentul ca totul să devină realitate. Courtney Love va juca în "Ghost of Mars", unde va avea rolul principal conducând o expediție spre... Marte. Actrița are un palmares interesant, "Scandalul Larry Flint", căsătoria eșuată prematur cu Curt Cobain, precum și sound-ul formației sale de muzică Hole (un nume predestinat parcă) fiind mai mult decât emblematice. Ciudat este că de curând un site de film bine cunoscut a anunțat că ea va juca într-un film în care va avea rolul unei lesbiene. Noi ne întrebăm curioși dacă este același film, fiindcă ne plac SF-urile...

America în Romania.



În sfârșit americanii intră în România care îi așteaptă fericită. Din păcate fericitul eveniment se va petrece într-un cadru restrâns, virtual, pe Internet. Un întreg oraș, e adevărat orașul viselor făcând parte din orașul îngerilor, adică Hollywood-ul se va muta aici, pe plaiurile mioritice. Dacă nu ne credeți, încercați www.hollywood.ro. Dacă tot nu ne credeți, priviți atenți imaginea de mai sus. "Coming soon.." înseamnă, din context, "Venim în curând"... noi v-am spus, să fiți pe fază.

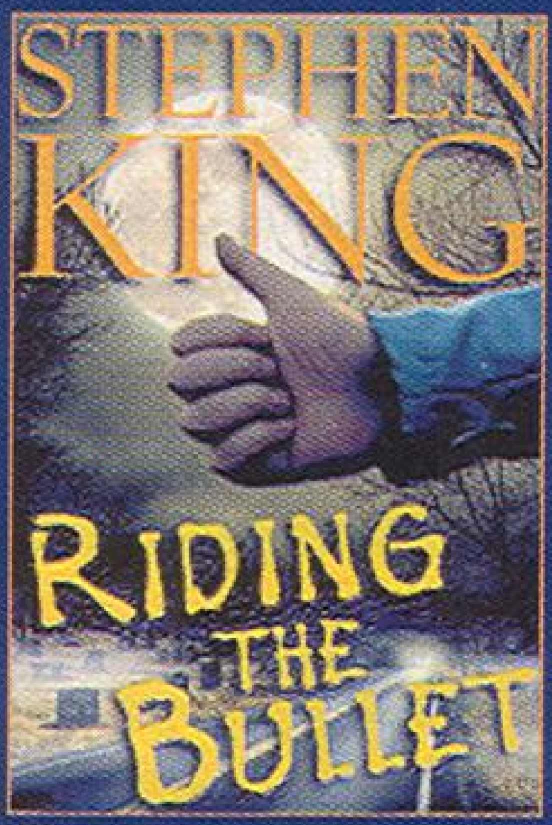
Ulead vine cu texte și figuri



Ulead a anunțat la Cebit 2000 lansarea a doua dintre produsele sale: Cool 3D 3 și Media Studio Pro 6. Acestea aduc fiecare îmbunatațiri la variantele precedente, putând fi achiziționate atât stand-alone cât și ca pachete de upgrade. Cool 3D, un utilitar care creeaza, textureaza și animeaza text tridimensional, a fost adaptat pentru a putea produce și alte forme decât text și primitive simple, cu ajutorul unor instrumente de desen vectorial. În plus, au fost introduse noi efecte și animații, din care merita pomenit efectul Blast, care face textul sa explodeze și din ramasițe creeaza un nou text. Media Studio Pro poate edita formate video complexe gen Digital Video (DV) sau MPEG-2 și are acum și suport pentru fișiere MP3. Cele doua produse pot constitui o soluție excelenta pentru pasionații de editare video.



Stephen King face furori pe Internet



Cunoscutul scriitor american de horror Stephen King s-a decis sa sprijine dezvoltarea industriei de carte în format electronic (e-book) de pe Internet și și-a lansat ultima creație exclusiv on-line. Mai mult o nuveleta decât un roman, "Riding the bullet" povestește în 66 de pagini electronice aventurile unui student care vrea sa ajunga acasa cu autostopul, fara sa știe ce pericole îl pândesc pe drum. Sprijinita de reputația lui King, cartea a avut un succes enorm, astfel încât în scurt timp au fost blocate cu cereri atât serverele distribuitorilor de carți electronice, cât și cele ale celor care puneau la dispoziție softul pentru citirea acestora. Pentru numai 2 dolari și 50 de cenți, cartea putea fi transferata și citita pe orice suport, fie ca era vorba de PC-uri, Mac-uri, palmtop-uri sau pur și simplu agende electronice. Surprins de valul neașteptat de cereri, un manager de la Amazon.com a declarat: "Fiți atenți la fenomenul e-book. O schimbare de atitudine a publicului plutește în aer"

Educație gratis on-line pentru toată lumea

Michael Saylor, un industriaș high-tech miliardar din Washington D.C. și-a declarat intenția de a sprijini deschiderea unei universități on-line la cursurile careia sa aiba acces în mod gratuit orice persoana, indiferent de naționalitate, sex, vîrsta sau religie, anunța MSNBC. Investiția inițiala a lui Michael Saylor va fi de 100 milioane de dolari. "Realizat cum trebuie, acest proiect poate avea impact asupra vieților a milioane de oameni. Facut aiurea, nu e decât o furtuna într-un pahar cu apa", a declarat miliardarul american și a adaugat: "Îmi doresc ca la cursuri sa participe în calitate de profesori marile genii și conducatorii de valoare ai lumii în care traim".

Experții în domeniul învațamântului la distanța sunt sceptici în privința presupusului impact la public pe care l-ar avea o astfel de instituție educaționala, dar considera ca cineva trebuie sa deschida acest drum și ca inițiativa lui Saylor este binevenita.

Trimite o felicitare morbidă prietenilor

Pe site-ul companiei Virtual Design Group (http://www.virtual-design.com/cgi-bin/) aveți la dispoziție în mod gratuit o facilitate cel puțin interesanta: puteți prin intermediul unui applet Java sa chinuiți o papușa voodoo folosind instrumentele tradiționale (ace, lumânare, cuțit de sacrificiu). Când în final sunteți mulțumit de rezultat, puteți trimite papușa prin e-mail unui prieten...sau unui dușman, care nu poate decât sa își închipuie ca este ținta magiei negre. Umor negru sa ai, ca Internetul abunda de astfel de glumițe nevinovate.



PLAN UPDATE

John se gîndește în continuare la 3d-shootere, cum să le facă mai performante.

Informații
Redactor: Cristi Radu **Tip articol:** Plan Update **Firme:** Epic, Microsoft, ID

.PLAN UPDATE
Nume: Brandon "GreenMarine" Reinhart
Firma: Epic MegaGames
Poziție: Programator
Proiect: Unreal 2

Ce va urma dupa Unreal Tournament? Game Developer Conference, o întrunire anuala a programatorilor de jocuri în care sunt prezentate noile tehnologii în domeniu, este locul unde vor fi prezenți și cei de la Epic MegaGames care vor prezenta o noua metoda de realizare a unor lumi virtuale, cu spații deschise imense, cu un mare grad de detaliere. Tehnologia este propusa pentru licențiere însa e aproape sigur ca urmatorul joc de la Epic va beneficia de ea. Playstation 2 e un alt domeniu în care se vor face multe, mai ales datorita posibilitaților acestuia de accelerare TL (skeletal animation).



PLAN UPDATE
Nume: Curt Carpenter
Firma: Microsoft
Poziție: Designer principal
Proiect: Allegeance

De curând Curt a dat un interviu în care vorbește despre stadiul în care se afla și munca care s-a depus la programarea Allegiance-ului. Echipa e formata din specialiști în VC++ de Microsoft și de la Silicon Graphics, iar codul pe care aceștia l-au produs pâna acum are nu mai puțin de 450 000 de linii. În mod ciudat, sau poate nu, deși jocul ruleaza numai cu DirectX, primul lucru care l-au facut programatorii de la Microsoft a fost sa scape de codul DirectPlay care se ocupa cu comunicațiile în rețea și sa scrie un wrapper (rutine de cod de nivel înalt) care sa comunice direct cu WinSock. Între timp lucrurile au mai evoluat la DirectPlay (versiunea 6 acum) așa ca exista în continuare opțiunea pentru a-l folosi. Elementele noi care exista în joc se pare ca îi voi asigura un succes bine meritat dupa mai mult de 3 ani de munca. Oricum echipa și-a terminat treaba, jocul aflându-se în faza de teste.



.PLAN UPDATE
Nume: John Carmack
Firma: Id Software
Poziție: Programator principal
Proiect: Vacanță

Carmack dupa Quake 3. Deși orice om normal ar fi plecat la volanul Ferrari-ului prin Italia și Coasta de Azur, John se gândește în continuare la 3d-shootere, cum sa le faca mai performante. Iar dupa multe investigații a ajuns la concluzia ca sistemul de utilizare a memoriei pentru texturi folosit actualmente de placile grafice nu este cel mai bun. Spre exemplu, în cazul în care placa video mai dispune de 12 mb de memorie pentru texturi (dupa ce a folosit 4 mb pentru frame buffer, memoria video care este afișata efectiv pe ecran) iar la un moment dat aplicația are nevoie de 14 mb de texturi, atunci pentru fiecare cadru toți cei 14 mb de texturi sunt încarcați din memorie deși nu ar fi nevoie decât de 2mb. Ceea ce propune Carmack este folosirea memoriei virtuale și pentru placile video, adica segmentarea memoriei în blocuri de 4 sau mai mulți Kb ai caror adrese sa fie stocate într-o tabela speciala. Astfel, daca este necesara încarcarea altor texturi din memorie acestea sa se faca în pachete de câte 4kb, reducându-se și eficientizându-se cu mult traficul între placa video și memoria calculatorului. Mai mult decât atât, printr-un sistem de întreruperi proprii placii video se vor putea încarca texturile direct de pe hard disk ocolind astfel RAM-ul calculatorului. Idei interesante pe care deocamdata numai cipul Permedia3 le pune timid în aplicare.

.PLAN UPDATE
Nume: Gregor Whiley
Firma: SSG
Poziție: Executive producer
Proiect: Reach for the Stars

De cam multa vreme nu am mai jucat un joc de strategie/diplomație/trading în spațiu. O combinație între Elite, Starcraft și Masters of Orion, totul în timp real și multiplayer. SSG, o firma austriaca mai necunoscuta, propune o soluție acestei lipse de pe piața: Reach for the Stars. Jocul va include strategii de dezvoltare tehnica (R&R trees) și științifica, design modificabil pentru nave, lupte spațiale cu ingrediente strategice și tactice. Rasele din care se va putea alege sunt în numar de 16, fiecare luptând independent pe cale diplomatica sau militara pentru cucerirea galaxiei. AI-ul este deosebit de flexibil și poate fi modificat pentru o abordare personalizata a jocurilor multi-player, existând posibilitatea ca unele task-uri sa fie automatizate.



Jocul include și un editor cu ajutorul caruia se va putea modifica aproape orice, chiar se vor putea crea rase noi. Data apariției este anunțata pentru sfârșitul lunii martie.

FORUM XTREM

O lună agitată? Nici vorbă, se întîmplă vreodată așa ceva la noi pe forum? O singură întrebare ne frămîntă încă "cum puneți pe CD demo-ul de cutremur 3"? Chiar, cum putem?

Valentin Burghișan

Salutări din Focșani!
1. Aprecieri generale (adică laude, lingușeli, etc.) - revista e bună, în general totul e OK.
2. Cereri
-intervalul dintre numere menținut la 1 lună fix (cred că este și dorința voastră)
-una bucată editorial
-mai multe pagini la .plan update
3) Critici
-una singură de fapt și se referă la articolele despre Quake 3 și Unreal Tournament. În primul rând cred că ar fi trebuit prezentate în paralel pe mult mai multe pagini - sau măcar să fie scrise de aceeași persoană
4) Măi băieți, când jucați Quake 3 și vă gândiți la single player-ul din Quake 1 și la Daikanata nu vă vine să-l tundeți pe Romero?

Salutari din București!
1. Răspunsuri generale.
-da bine, sigur, cum sa nu, ok, facem...
2. Refuzuri
-da, este și dorința noastra și se va rezolva
-una bucata editorial e pe vine în curândul apropiat.
-cum spun cititorii așa facem. Doar sa spuna cititorii, adica mai mulți.

3. Negari
-Nu

4. Problema principala este ca nu jucam Quake 3 aproape deloc ci Unreal Tournament. Daca ne-am juca însa, când ne-am gândi la Quake 1 ne-ar veni sa-l tundem dar când ne-am gândi la Daikatana ne-ar veni sa-i mai dam niște par pentru ca nu a scos Quake 3 o data cu Daiakanta... adica în anul 3871 dupa a doua schimbare stelara.

Cosmin, Terra

"-CD-urile de la Playstation pot să le folosesc pe PC (să mă joc cu ele), acum după ce ne-ați oferit Bleem-ul?...
-am o propunere, idee: De ce nu puneți de acum înainte câte un astfel de carton precum abonament, pe care să tipăriți o frumoasă copertă pentru carcasa de CD?
-mai zi și tu ceva la mișto (da nu ca lui "Max" din Lugoj)
-... când, dacă, cum puneți pe CD demo-ul de cutremur 3?

Cu CD-urile de la Playstation poți să te joci cu ele, inclusiv pe PC însă nici cei care au făcut Bleem-ul nu garantează că îți vor merge corect. Ideea cu coperta de CD nu e noua. De fapt, zilele trecute un amic de la B.S.A (o asociație imperialista care se ocupa cu pirateria software) ne-a rugat sa facem un sondaj de opinie cu ce coperți de CD-uri, pentru ce programe anume mai are lumea nevoie. A zis sa le trimitem lor raspunsurile ca aduc personal coperțile, în 24 de ore de la primirea apelului chiar la cel care are nevoie de ele.
-"mișto" cuvînt utilizat în limbaj de jargon, utilizat oral în vorbirea curenta. Evident la mișto.
-nu avem demo-ul de Cutremur 3 fiindca ni s-a parut neinteresant, a fost echivalentul unei batai prietenești pe umar. Avem însa Cutremur 8.7 care aduce cu un pumn în fața, o sa-l punem pe un CD-special, antișoc, cu vibrații, cu suprafața zgrumțuroasa și cu forma de bîta de baseball. Numai ca îți trebuie un drive special...
P.S. Mai scrie-ne.



Anonim - Constanța

Am și eu niște întrebări în legătură cu rubrica Forum. De ce răspundeți scrisorilor în bătaie de joc? Vă credeți cei mai tari? Nu aveți nici un drept să faceți mișto de cei care vă scriu. Probabil nu o să-mi publicați scrisoarea și dacă o veți publica îmi veți răspunde la fel cum ați făcut-o și până acum.

Sincer vorbind, noi îți ințelegem teama și nevoia de a ramâne anonim. Dar daca vrei sa spui vreodata ceva și sa fii și luat în seama spune și cum te cheama, altfel nu vei ramâne decât un simplu anonim care se ascunde în spatele unei ștampile de la poșta din Constanța... În legatura cu parerea noastra despre noi adevarul este ca nu, nu ne credem cei mai tari... suntem.

Răzvan Daraban

1) Nu am mai scris nici o scrisoare, deci asta e prima . Acum un an am cumpărat placa Voodoo Rush și jocurile mergeau foarte bine. De când cu Quake 3 nu prea mai merge și am decis să îmi iau o Nvidia Riva TNT2, dar în nr 7 am văzut "Power Color M64" și "Vanta", cu 16 respectiv 8 MB. De care să îmi cumpăr? Pe Voodoo Rush îl am pe PCI, pentru că pe AGP le lovea în procesor. Cele două plăci sunt testate? Driverii se intalează ușor, pentru că la Rush am stat în fața PC-ului 2 zile ca să instalez placa. Am o placă de bază Acorp. Sunt compatibile ?
2) Dacă pe PCI am Rush-ul instalat, și merge pe PC, pe AGP pot pune placa NVIDIA astfel încât să meargă amândouă, Rush-ul ca placă video și astea ca accelerator. Cele două au nevoie de placa video? De care ?

Draga Razvan,
1. Te descurci foarte bine pentru prima ta scrisoare. Este coerenta și bine structurata. Nici nu se

Anti jocuri?

Raileanu Andrei - Bacău

De ce am scris această scrisoare? Vreau sa va intreb daca se poate sa adaugati pe CD mai multe programele la sectiunea INTERNET, nu toata ziua jocuri .... jocuri. M-am saturat de ele !:) Dar nu ma supar daca continuati idea cu videoclipurile pe CD. Data trecuta v-a scris cineva cu numele Calugaru Andrei. Daca citeste aceasta scrisoare il rog sa ma contacteze la fortuna@mic.ro.

Din nou, ca și în numărul anterior la o altă scrisoare, ne este foarte greu să-ți răspundem noi de ce ai scris scrisoarea. Sincer nu știm, s-ar putea să aibă legatură cu cerințele formulate ulterior dar nu putem fi absolut siguri. Sigur că se poate să adăugam la Internet și să scadem la jocuri, la fel și invers, însa per ansamblu trebuie pastrată o proporție între ele care este dată de dorințele majorității cititorilor.

Intrebarea lunii ?!

Costache Adrian Daniel - Roșiorii de Vede

Pentru a crește viteza unui calculator de la 200 la 300Mhz trebuie schimbat procesorul sau se adaugă ca la memoria RAM?

După o mare documentare nu am reușit sa aflăm ascunzișurile întrebării tale. Pentru a nu ne pune noi într-o situație dificila îi invităm pe ceilalți cititori sa raspundă urmînd ca raspunsurile sa fie publicate în numarul urmator al revistei.

vede că nu ai mai facut asa ceva pâna acum. M64 și Vanta nu reprezinta cu adevarat spiritul TNT2 fiind mai mult versiuni "înrautațite" ale acestuia. Voodoo Rush este cu adevarat expirat, dar mai bine încerci sa iei un TNT2 Pro cu 16 mega care este cu foarte puțin mai scump ca un M64 cu 32. Daca nu reușești atunci M64 și în ultima instanta Vanta. Nu știm daca sùnt testate placile pentru ca nu știm de cine trebuiau sa fie testate. Decât driverii pentru firme arhinecunoscute mai bine folosești Detonator-ul de la Nvidia care se instaleaza mai rapid ca supa instant.

2. Scurt și la obiect: Nu. Lung și detailat: Nuuuuuuuuuuuu.

Alex din Iași

Salut, oameni buni. Pot să vă spun că aveți cea mai tare revistă multimedia & hardware din țară.

1 Cred că exagerați puțin cu prezentarea programelor de grafica. Oare câți dintre noi folosesc într-adevăr aceste programe?

2 Pe când vom juca Diablo 2?

3 Pe când Voodoo 4 și Voodoo 5?

4 Când ați precizat (nr. 8) ca Planescape: Tournament că va fi, poate, RPG-ul anului, v-ați gândit la Diablo 2, care îl va spulbera?

5 Când o sa ajung să văd pozele voastre pe aici?

6 Am impresia că lăudați prea mult Nvidia. De ce?

7 Introduceți și voi mai multe demo-uri pe CD. (4 - în ultimul număr?).

8 Ce măsuri s-ar putea lua împotriva pirateriei din țara noastră? Mă refer la CD-uri.

Bye.

Salut,

Din nefericire suntem și singura multimedia & hardware deci faptul ca suntem cei mai buni de acest tip nu spune prea multe. Dar mulțumim oricum.

1. Câți dintre noi = câți dintre voi + o parte din noi.

2. Vom juca Diablo 2 pe când vom juca și Daikatana.

3. V4 și 5 apar teoretic în aprilie.

4. Dar tu te-ai gândit ca s-ar putea ca Diablo 2 sa nu apara anul acesta și ca oricum nu este un adevarat RPG?

5. Pe acolo pe la tine? Adica pe unde?

6. S-ar putea din cauza ca este cel mai bun producator de chipset-uri grafice din lume?

7. Dar tu te-ai uitat ce marime au acele demo-uri și de ce calitate sunt? Este pentru tine mai bine mult și prost decât puțin și bun?

8. Pentru eliminarea pirateriei trebuie luate aceleași masuri ca și pentru relansarea economica a tarii.

Mihai Croitoru

În număr 1 / 2000 LUCIAN BOCA din Vaslui a luat poza din tutorialele MAX-ului!!!!!!

Din nefericire nu putem controla tot ceea ce vine, mai mizam și noi pe bun simt și educație, iar unde nu este, mai apar și probleme.

Sorin Nicolaescu

Salutare,

Primul număr l-am luat din întâmplare și am fost chiar surprins. Cu timpul însă entuziasmul mi-a mai scăzut și o să vă spun și de ce. Să vă întreb mai întâi câteva lucruri :

1. Am un DVD Toshiba SDM1212 și o placă grafică VOODOO3 3000 (retail) pe a cărei cutie scrie că are full DVD suport. Problema e că pe CD-ul de la placă nu am și un soft de DVD. Firma de la care am luat calculatorul mi-a explicat ca numai modelul Voodoo 3 3500 are pe CD soft de DVD (dar e și cu 100$ mai scumpă). De unde pot să fac rost de soft pentru DVD și ce conține acest soft? Există posibilitatea să puneți pe CD-ul de la revistă asa ceva? Știti vreo adresă de internet unde pot să-l găsesc free ?

2. Pe CD-ul XtremPC nr. 8 există un program de securitate (RedHand). L-am instalat și acum nu mai vrea să se dezinstaleze. Adică spune că s-a dezinstalat și la o nouă repornire se încarcă din nou. Am respectat exact procedura de dezinstalare prezentată în fișierul de help.

1. Prima problema ar trebui sa o rezolvi cu un soft DVD care însoțește drive-ul DVD. Daca nu ai cu el un astfel de player ceea ce ar trebui sa ai, soluția este sa cumperi soft-ul sau sa iei de pe internet un player versiune trial dar care are o serie de limitari gen nu poți vedea full screen și altele.

2. Pentru a-l dezinstala trebuie sa îl lansezi, sa te autentifici ca administrator și apoi din meniul File sa-l dezinstalezi. Este singura soluție, nu merge dezinstalat din add/remove programs.

Adrian Vulpaș

Domnilor redactori,

Citesc revista dumneavoastra încă de la ce de-al 4-lea număr și aș avea și eu o problemă. V-aș ruga, dacă se poate, ca în

Popovici Vladuț, București

"Ce-i cu poza aia de la pagina 15 cu domnișoara? Asta mai e revista de calculatoare? Mai bine puneți numele revistei Playboy....

Simulatoare de avion peste simulatoare de avion, voi nu v-ați săturat? Măcar scrieți ceva despre jocuri "point'n'click. E mai frumos un King's Quest 6 decît ciorile alea... Parcă jocul Codename: Eagle l-ați tiparit și în numărul trecut..."



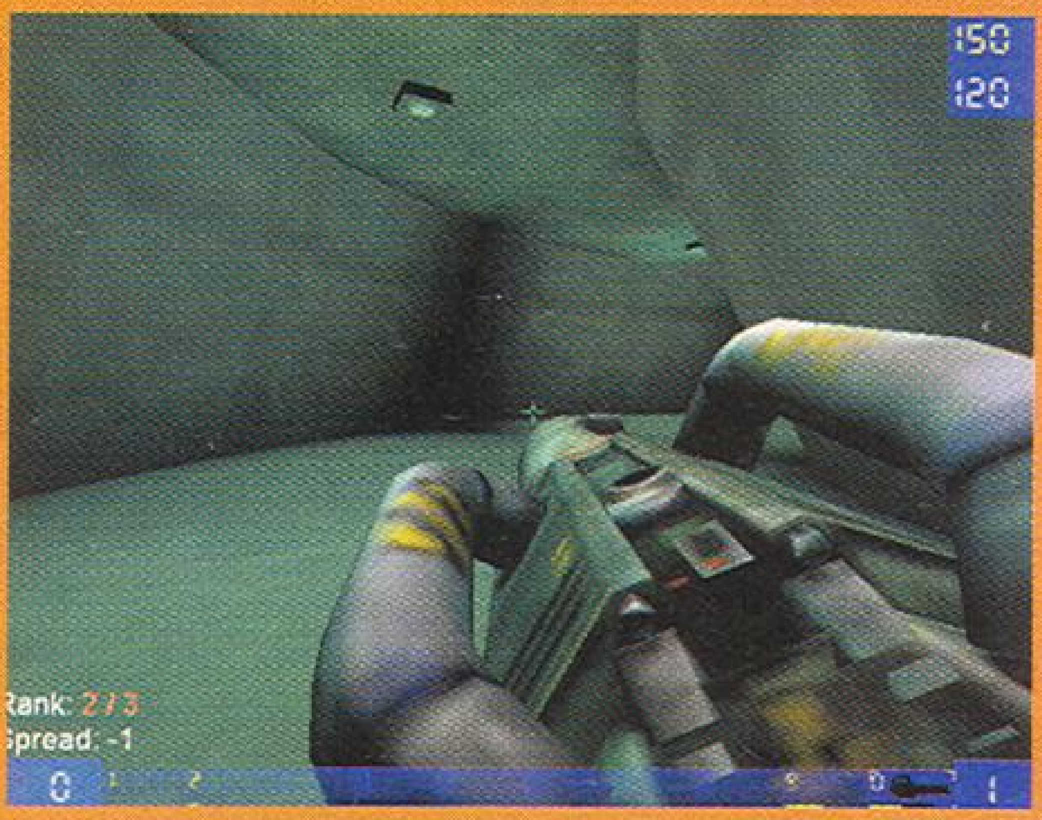
Intîi de toate mărturisesc că mi-a placut textul care l-ai scris pe marginea foii în loc de linie: "nu mai trag linie ca mi se consuma picsu'", dar îți atrag atenția pritenește că picsu' s-ar fi putut termina chiar și în condițiile în care nu trageai linie. Revenind însa, vreau sa-ți spun ce am descoperit cu toții la redacție: ne plac fetele. Chiar așa de tare încît le veneram cu orice prilej. Sigur la 7-8 ani nu pricepeam nimic, baieți fiind, dar acum am mai crescut în înalțime și lucrurile nu mai sunt așa de simple. Și cum aceasta este o revistă în special pentru baieții carora le plac fetele, ne-am hotarît să le facem placerea de a cumpara și Playboy și o revistă de computere și jocuri în același timp. Dacă sunt fete care nu sunt de acord cu asta și simt că sunt exploatate prin aceasta manevra le rugam să ne scrie pe adresa redacției cu mențiunea "Fetele nu sunt de-acord cu asta".

I-am spus lui Dan că nu-ți plac jocurile cu avioane. Lui îi plac, deci acum suntem chit din nou. N-am înteles despre ce ciori era vorba, însa... în ceea ce privește jocul Codename: Eagle ca și altele de acest gen, este adevărat că a mai fost publicat o dată. Numai că, în buna tradiție de la radio Erevan: "stimate ascultator, nu era vorba de o prezentare ci de o avanpremiera ceea ce înseamna ca revista în cauza comentase o versiune care nu era finală spre deosebire de ultimul număr."

Daniel, București

"Aș fi scris scrisoarea la calculator, dar săracul a intrat în comă: când se încarcă Unreal Tournament mă trezesc cu o eroare efectiv cât tot ecranul, în care bietul joc scria de ce nu poate funcționa. Am încercat să închid fereastra, da a început Windows-ul cu "fatal exception"-urile pînă mi-a blocat sistemul. Am resetat dar nu mai intră Windows-ul pentru că nu găsea jumătate din dll-uri. Am șters tot de pe harddisk în afară de kit. Dar, cînd să instalez iar Windows-ul îmi zice că două CAB-uri sunt corrupted și iese. Așa că am rămas fără posibilitatea de a măcelări boți la UT și fără Windows.... Ce părere aveți despre Redeemer?..."

Uite că am scris scrisoarea ta pe computer, dacă vrei ți-o trimitem și ție ca sa o ai...În ceea ce privește problema ta, poate ar fi indicat să știm ce ai facut ÎNAINTE de a rula



UT. Astfel pornim de la radacina raului. Deci, ai instalat Windows-ul, apoi...? Serios vorbind s-ar putea sa te afli în una din urmatoarele situații: virus, cablul de la harddisk stricat, sectoare defecte.

Redeemer-ul este după parerea noastra o arma foarte echilibrata. Asta daca te afli în aceeași camera cu cei în care ai tragi...eu zic ca e o moarte echilibrata, echitabilă pentru toți.

numerele următoare ale revistei să puneți pe CD jocuri care se pot juca pe un computer cu performanța: Win 98, Directx 7, 32 MRam, 400Mhz, PLACA VIDEO 4MB. Vă propun acest lucru fiindcă, cunosc aproape 30 de inși, care au computere la fel de performante ce și al meu, care au aceeași problemă cu jocurile care necesită 3dfx sau OpenGL. Sper că dumneavoastră să mă puteți ajuta și să îmi dați un răspuns în numărul următor al revistei.

Vă mulțumesc pentru atenția acordată. Bye

Domnule cititor

Noi avem o altfel de propunere, mult mai interesanta. Ce ar fi ca decât mii de oameni sa se joace jocuri pentru placi fara accelerare grafica, un numar de 30 de oameni sa-și cumpere un accelerator grafic? Nu ar fi cumva mai corect?

Sorin Țăranu - București

După multe ore prin I-Cafe-urile din București am ajuns la concluzia că, Quake 3, e mai bun decât Unreal Tournament. Părerea mea, personală.

Ai perfectă dreptate ... cu faptul ca este a ta și ca este personala.

Walter Lannert

Dacă o să câștig GeForce-ul înseamnă că sunteți cea mai tare revistă multimedia & hardware.

Destul de nasol, înseamna ca sunt șanse cam de 1 la 1000 sa fim cea mai tare revista de multimedia & hardware în condițiile în care oricum suntem singura.

Cristian Nuță - București

Salut domnilor,

A apărut Unreal World Editor cu manuale și tot tacîmul? Dacă da, faceți-i o prezentare, dacă nu păi faceți-i o prezentare.

Când aveți de gând să faceți o rubrică dedicată exclusiv conversiilor? Cu prezentări, topuri, știri numai din conversii? Cam la ce preț ajunge sistemul prezentat de voi drept primiu la tombolă? Dacă eu am abonament doar pe anul 2000 pot participa la tombolă sau veți găsi o chestie de genul "arată-mi domnule că ai abonament și pe 2001?"

UWE nu știm sa fi aparut, indiferent de manual sau fara ci doar UnrealEd. Și evident îl prezentam însa pe scurt: "Nu știm ce e cu el pentru ca nu-l avem". Speram ca prezentarea noastra te-a mulțumit.

O rubrica dedicata conversiilor s-ar putea sa avem în viitorul apropiat iar valoarea calculatorului nu o știm din moment ce în scurt timp procesorul care îl va dota va fi de 1000Mhz... La tragerea la sorti vor participa toți abonații care vor fi ...abonați în acel moment, indiferent daca abonamentul lor mai dureaza un an sau deloc dupa luna respectiva.

Emod Horvath - Mureș

Stimată redacție,

Hemaiscuind mei nedacții, m știu u fomulă a trebm să folosesc pentm a începe....

Daca începutul scrisorii tale este de fapt "Nemaiscriind unei redacții nu știu ce formula ar trebui sa folosesc pentru a începe" atunci raspunsul nostru este ca pentru a ți se răspunde trebuie sa intelegem și noi ce scrie!!!

Teodor Patrichi - Constanța

În teste și peste tot Voodoo 3 2000 este tare și alte chestii dar eu când l-am instalat pe calculatorul meu nu s-a descurcat excelent, pentru a zice că este bun. (K62-350, 98Mb).

Nu știm nici despre aceste teste și nici despre peste tot. Noi nu l-am testat comparat cu alte placi, ce îți putem spune din experiența personala și testarea lui separata este ca nu reprezinta în nici un caz o placa de top.

Tudor, Sebeș

"... Urmăresc revista d-voastră (și a noastră cred) de la al treilea număr și am continuat să o cumpăr deși ultimele numere au fost la fiecare apariție ceva mai slabe...deși la acest număr v-ați mai revenit. Dacă se poate... opriți-vă și asupra unor componente hardware mai accesibile ca și preț cumpărătorului.... Dacă puteți, prezentați și programele de pe CD în revistă..."

Ca orice revistă încercam cu fiecare numar sa fim mai buni decât la cel anterior. Sigur, aprecierea aceasta este subiectiva atât din partea noastra cât și din partea cititorilor noștri. Daca multa lume va fi de acord ca revista e mai buna acesta va fi un indicator pentru ceea ce facem. În acest numar am prezentat un test de mouse-uri, deci iata ca avem și teste de componente accesibile. Speram ca numarul acesta ți-a placut mai mult decât cel anterior.

Grigore Marius, Buftea

"Ași avea niște probleme:

1. Patch-urile de la Tiberian Sun (Cd-urile 7 și 8 nu vor deloc să se instaleze în calculatorul meu.

2. Am cumpărat în decembrie un Pentium, procesor AMD K6 400, memorie 34 mb, hdd 6.4 (și totuși Shogun merge jucat), Video Savage 4, Directx 7, Win 98. L-am cumpărat convertit la FAT32 și unele programe nu funcționează. Pot să-l reconvertesc la FAT16? Dacă da, trebuie să șterg tot ce e în el? În caz contrar, nu mai merge să instalez Windows 2000?"

1. Ca sa poți instala patch-urile trebuie în primul rând sa ai un CD pe care scrie: "CD Command & Conquer: Tiberian Sun". Apoi, de pe acel CD sa instalezi jocul. S-ar putea ca tu sa nu ai tocmai CD-ul respectiv.

2. O surpriza pentru toata lumea alianta anunțata de tine între cei 2 mari producatori de procesoare care au dat naștere calculatorului Intel Pentium cu procesor AMD.

34 de Mb de RAM sunt cel puțin curioși, iar faptul ca Shogun merge confirma supoziția ca ai mai mult de 32 de Mb de RAM. Unele programe, mai vechi într-adevar nu merg pe FAT32. Cât despre Windows 2000... aproape sigur nu-ți va merge nici el, din alte motive...


mobile*comm
mobile communication magazine
Revista care vă dă libertatea de
COMUNICARE
GSMag@zin
GSMag@zin
mobile*comm
mobile*comm

Procesoarele la un nou început de drum - INTEL dă tonul pentru NOUA GENERAȚIE.

"Contextul nu este favorabil, AMD-ul dovedindu-se un adversar de temut"

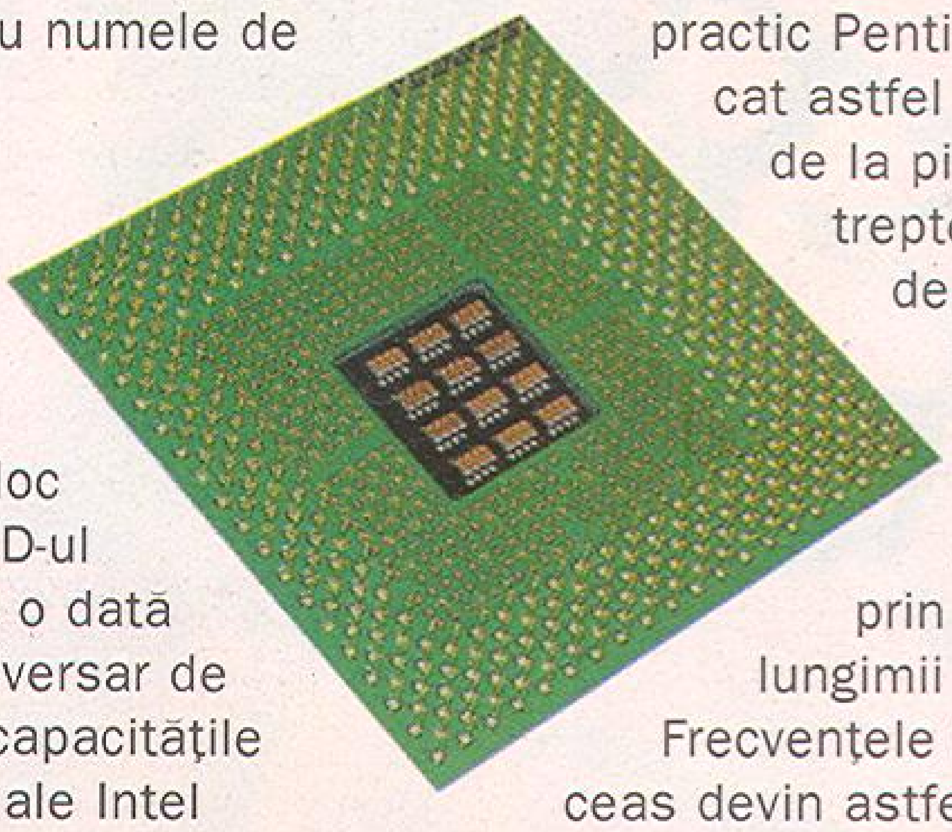
Intel Willamette

În acest moment SSE2 are 144 de instrucțiuni pe 128 de biți față de SSE1 care era pe 64 de biți

Informații
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Procesor **Tip articol:** Prima impresie

Intel trebuie să facă niște schimbări majore în viitorul apropiat dacă vrea să rămână competitiv iar că aceasta se va întâmpla s-a văzut cu ocazia recentului Intel Developer Forum, întâlnirea anuală organizată de Intel cu toți dezvoltatorii și partenerii de afaceri ai firmei, ocazie cu care firma își expune proiectele de viitor. Ca acum 5 ani, când Intel prezenta Pentium Pro-ul având la bază core-ul "P6", și anul acesta este anunțat un nou procesor din seria x86, primul cu adevărat revoluționar de la P6 până acum cu numele de Willamette.

Contextul economic în care Intel face acest anunț nu îi este deloc favorabil, AMD-ul dovedindu-se o dată în plus un adversar de temut. Deși capacitățile de producție ale Intel depășesc cu mult cele ale principalului său concurent, retehnologizarea și modernizarea acestora durează și costă mai mult decât s-a prevăzut. În acest timp, arhitectura Athlon-ului se dovedește deosebit de performantă, vitezele atinse de procesoare depășind viteza de 1.1 GHz. În acest timp, producătorii independenți de motherboard-uri, pe care Intel se baza pentru a frâna succesul AMD-ului, au prezentat anul acesta la CeBit nu mai puțin de 20 de variante diferite de plăci de bază dotate cu Slot A și Socket A pentru Athlon.



Trace cache

Pentru a rămâne în cărți Willamette devine astfel o necesitate pentru Intel. Iar primul lucru pe care vor să-l vadă utilizatorii este viteza, aceasta fiind și justificarea pentru lansarea unei noi generații de procesoare. Willamette pornește de la o frecvență de 1 Ghz și este practic Pentium IV modificat astfel încât se trece de la pipeline-ul în 10 trepte la cel cu 20 de trepte, adică procesorul face mai mult în același timp prin mărirea lungimii pipeline-ului. Frecvențele ridicate de ceas devin astfel posibile, aceasta fiind de fapt singura șansă a Pentiumului pentru a contracara eficiența de design a Athlon-ului.

Predicția instrucțiunilor într-un procesor cu pipeline-uri lungi are însă de suferit. Pentru a contracara acest neajuns Intel introduce un nou tip de zonă-tampon, numită trace cache situată între unitatea de decodificare a instrucțiunilor și unitatea de execuție. Astfel, în loc ca procesul decodificare-execuție să se repete ineficient, procesorul caută în prealabil în trace cache pentru instrucțiuni decodificate deja. Acestea se află deja în ordinea de execuție, astfel încât chiar dacă predicția nu are atâtea șanse de reușită, aceasta nu trebuie să se repete prea des.

ALU și L1 cache

Unitatea aritmetico-logică (ALU), cea care execută practic instrucțiunile matematice, a suferit o mică dar importantă modificare în sensul că în acest moment este alimentată prin două căi paralele. Practic în doi timpi de ceas se pot executa 4 operații matematice iar acest lucru va avea un impact imediat în aplicațiile multimedia. Cache-ul de nivel 1 (L1 cache) a fost și el modificat oferind acum timpi de așteptare mult mai mici (2) decât la Pentium III, având astfel un spor de viteză deloc neglijabil.

"suportul pentru memoria rdram sau sdram este de maxim 4Gb"

SSE2

Instrucțiunile multimedia specializate SSE, extensii ale vechiului MMX, au trecut la generația următoare. În acest moment SSE2 are 144 de instrucțiuni pe 128 de biți față de SSE1 care era pe 64 de biți. Din păcate, ca și până acum, SSE-ul ca și MMX-ul suferă de un mare neajuns, acela că producătorii de software trebuie să-l utilizeze explicit, adică versiunea programului trebuie să aibă 2 variante cel puțin: una care suportă SSE2 și alta care nu are nevoie de așa ceva pentru alte procesoare decât Willamette... ceea ce duce la costuri în plus. Dacă software-ul nu utilizează în mod explicit SSE2-ul, tot avantajul dispare, procesorul bazându-se în continuare pe FPU.

Tehama Chipset

Tehama este numele de cod pentru un nou chipset Intel care va deservi procesorul Willamette, suportând unul sau 2 procesoare de acest fel. FSB-ul acestuia este de 100MHz însă suportă o adresare pe 4 căi paralele, făcând posibile o viteză teoretică de transport a informației de 3.2 Gb/secundă. Tehama va suporta RDRAM-ul, însă dacă prețul acestuia nu va scădea, prin intermediul unui Translator HUB se va putea folosi și SDRAM obișnuit, suportul pentru ambele tipuri fiind însă de 4Gb de memorie maxim. Vom reveni cu noi informații pe măsură ce Intel își va expune intențiile privind Wilamette.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Intel Wilamette
Preț	N/A
Producător	Intel
Telefon	N/A
Web	http://www.intel.com
Detalii tehnice	
Viteză	> 1000 Mhz
L1 Cache	2 timpi
L2 Cache	256K-1Mb (nu este sigur)
Instrucțiuni	SSE2 - 144 instrucțiuni pe 128 de biți
Chipset utilizat	Tehama
Aprecieri	+ Trace cache + Pipeline în 20 de trepte

La final
Wilamette nu este încă în stadiul de a fi prezentat ca un procesor final deci multe din datele prezentate se pot schimba în viitor.

Apariție: Q3-Q4 - 2000

Via Cyrix III

Deşi cu numele de cod Joshua, impactul va fi dat de folosirea vechii denumiri cu un III la final.

Informaţii

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Procesor **Tip articol:** Prima impresie

După cum vă spuneam şi în numerele anterioare, Via a cumpărat Cyrix cu scopul de a-l revitaliza şi de a aduce un nou competitor pe piaţa procesoarelor. Iată că numai la câteva luni de la această achiziţie este anunţat şi demonstrat procesorul Cyrix III (nume de cod Joshua) ce se doreşte un procesor pentru piaţa sistemelor medii, echivalând din ceea ce îşi doresc producătorii lui cu Celeron-ul şi mai exact cu cel cuprins între 300-500 Mhz. Chiar şi din punct de vedere al construcţiei procesorul este asemănător, el fiind creat tot pentru Socket 370.



Performanţe

Ceea ce se speră că va aduce procesorul Joshua este chiar mai mult decât actualul Celeron. Valorile pe hârtie, care într-o anumită măsură ar trebui să concorde cu performanţele de viitor sunt mai bune, Cache-ul L1 fiind de 64K pentru Joshua (spre deosebire de 32K Celeron) în timp ce Cache-ul L2 este de 256K, de asemenea dublu faţă de Celeron. Desigur, una e ce stă scris şi alta performanţele în real life dar cu siguranţă Cyrix încearcă cu aceste procesoare să se orienteze spre piaţa OEM a mijlocului acestui an, încercând probabil să aducă suportul material pentru a se putea lansa ulterior şi pe piaţa procesoarelor hi-end. Această teorie pare de altfel a fi susţinută şi de celelalte caracteristici care doresc să aducă tehnologie cât mai nouă în procesor dar la preţ cât mai scăzut. Astfel, Cyrix III va încorpora atât intrucţiuni MMX cît şi 3D Now!, acestea din urmă nefiind însă cele complete din versiunea Athlon ci 3D Now!-ul vechi ce era încorporat pe procesoarele K6-2 şi K6-3, lucru bun pentru un procesor de nivel mediu. Joshua nu va putea fi folosit în configuraţii multiprocesor, VIA considerând că ar fi absolut inutil să susţină astfel de opţiuni în condiţiile în care procesorul este destinat unei pieţe low end.

FSB-ul şi procesele

Tot în plus faţă de ce Intel oferă cu al lui Celeron, Cyrix III are Front Side Bus-ul (FSB) la 133 Mhz şi va încerca să vândă procesorul şi împreună cu plăcile sale de bază care par a nu avea problemele pe care Intel spera să i le creeze prin recentele procese. Includerea acestui FSB suportat în primul rând de plăcile de bază cu chipset Via - 133 pare a fi un alt atu prin care compania încearcă penetrarea pieţei şi oferirea unei soluţii duble, placă de bază - procesor atât pentru end-useri cât şi pentru marile companii integratoare. Dacă Cyrix nu va fi însă decât un nou "Cyrix" rămîne să vedem.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Joshua - Cyrix III
Preţ	N/A
Producător	Via
Telefon	N/A
Web	http://www.viatech.com
Detalii tehnice	
Viteză	433, 466, 500, 533 Mhz
L1 Cache	64 K
L2 Cache	256K
Instrucţiuni	3D Now! originale, MMX
Chipset utilizat	Cayenne
Tehnologie	.18 microni
FSB	133
Aprecieri	+ Probabil un preţ scăzut

La final

Cyrix va debuta în luna aprilie deci foarte curînd, aflat însă în stadiul de beta mai avem de aşteptat o lună pînă la a-l testa.

Apariţie: Q2 - 2000

Transmeta Crusoe

Transmeta a găsit un segment de piaţă relativ interesant: procesoarele pentru notebook-uri.

Informaţii

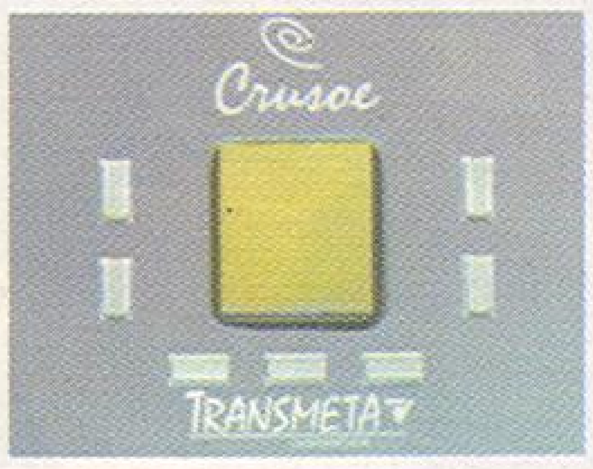
Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Procesor **Tip articol:** Prima impresie

Destinate în exclusivitate notebook-urilor procesoarele de la Transmeta reflectă din start teoria companiei: consum cât mai redus, greutate cât mai mică. Aceste teorii se regăsesc în procesul de fabricaţie, Transmeta înlocuind pe cât posibil diferite funcţii ce erau efectuate hardware cu echivalentul lor software, eliminând cât a putut din partea hardware şi nu este vorba de puţin ci de milioane de tranzistori la care astfel s-a renunţat. Principiul realizării acestui procesor nu este clasicul x86 ci este cel al unui miez VLIW (Very Long Instruction Word) ce este înconjurat de un software interpretor. Astfel, orice soft rulează pe un sistem cu procesor Transmeta îl vede pe acesta ca fiind compatibil x86, neaducând astfel nici un prejudiciu funcţionării. Software-ul interpretor are misiunea de a prelua comenzile x86 şi a le converti în comenzi VLIW pe care procesorul le va executa. Avantajul acestui sistem este şi cel al vitezei, o dată ce o astfel de interpretare este făcută ea fiind stocată într-un buffer urmând ca la următoarea accesare să nu mai fie interpretată ci direct executată.

Pentru a spori timpul de viaţă al bateriei se remarcă excelenta optimizare efectuată de tehnologia LongRun™ dezvoltată de Transmeta care pe măsura utilizării unei aplicaţii determină exact resursele pe care ea le necesită oprind funcţionarea celorlalte resurse active, sporind cu de până la 3 ori durata de viaţă a bateriei unui laptop obişnuit.



TM3120



TM5400

Variante

Procesoarele Crusoe vor fi disponibile în cele 2 variante prezentate şi în imagine: TM3120 şi TM5400.

Dintre cele două TM5400 este cel destinat "hardcore laptopilor" ce folosesc notebook-uri ultra light şi performante, urmând a rula la frecvenţe de până la 700 Mhz şi de a încorpora tehnologia LongRun. El este destinat în principal laptop-urilor ce vor costa între 1200$ şi 2500$.

TM3120 ce rulează la viteze de până la 400 Mhz este destinat webpad-urilor sau device-urilor web de mai mică anvergură cu preţuri de până la 1000$. Sistemele cu aceste procesoare urmează a fi disponibile începând cu jumătatea acestui an.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Transmeta Crusoe
Preţ	N/A
Producător	Transmeta
Telefon	N/A
Web	http://www.transmeta.com
Detalii tehnice	
Viteză	<400 Mhz TM 3120 <700 Mhz TM 5400
Interpretor	VLIW
Cache L1	96K / 128K
Cache L2	N/A / 256K
Aprecieri	+ Interpretor VLIW + Software ce înlocuieşte hardware-ul +Tehnologie LongRun

La final

Transmeta Crusoe pare a aduce un nou mod de abordare în construcţia procesoarelor iar acesta este un deosebit avantaj.

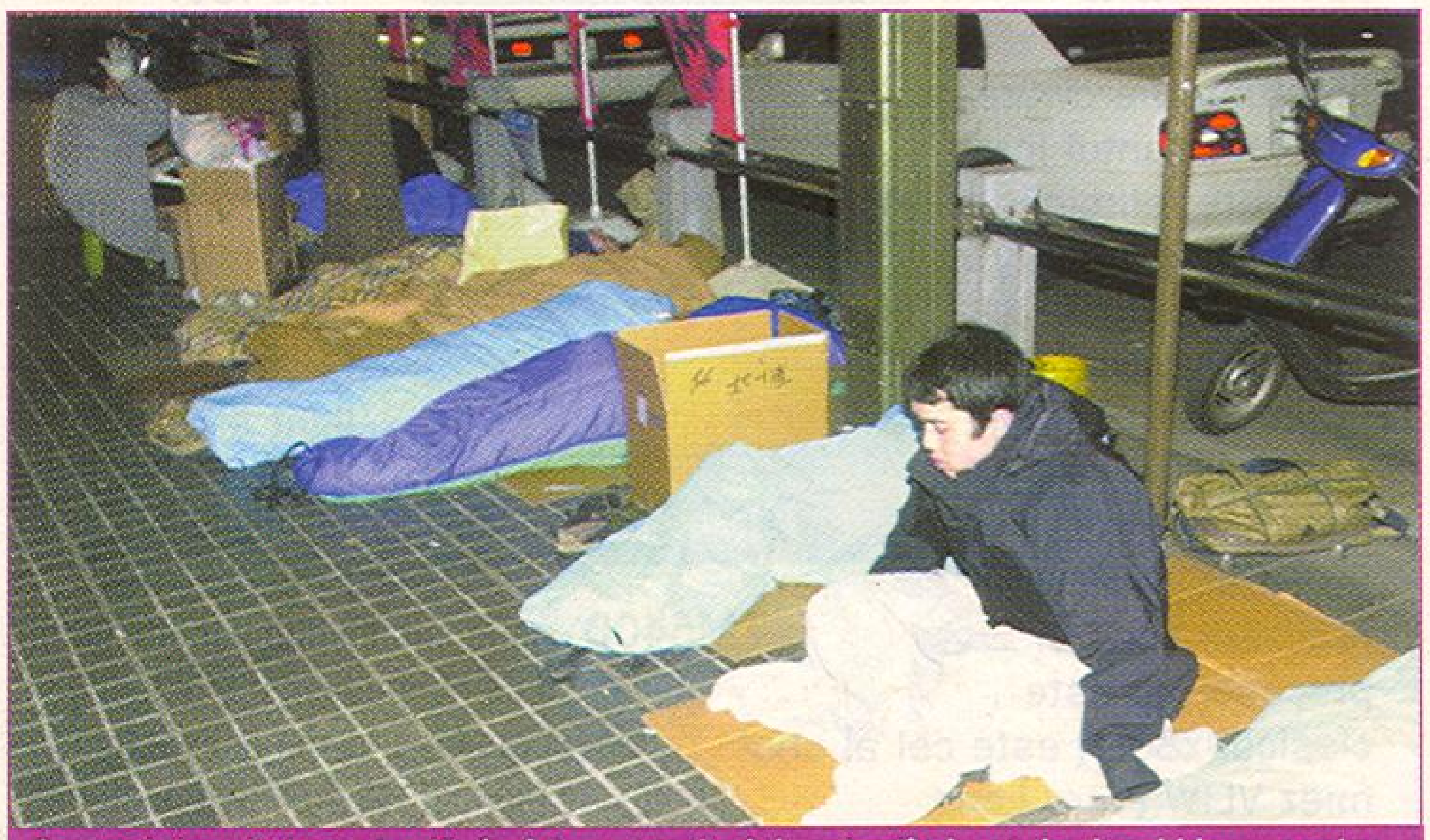
Apariţie: Iulie/August - 2000

Lovește lumea consolelor în clasicul PC? Superconsolele așteptate au inceput să apară

Sony PlayStation 2

PlayStation 2 nu este considerat un înlocuitor al PC-ului ci un tool excelent pentru orice sufragerie

Informații
Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Consolă **Tip articol:** Analiză / prezentare



Oameni dormind pe stradă, în fața magazinului, așteptînd ora de deschidere, pentru a fi primii care vor intra în posesia unui PlayStation 2

PlayStation 2 a fost una dintre surprizele așteptate pentru sfârșitul anului trecut fiind anunțată de Sony ca cea mai mare lansare a sfârșitului de mileniu. Din păcate, în principal pentru Sony dacă nu și pentru utilizatorii care au mai avut 3 luni de așteptat, PlayStation 2 a văzut lumina soarelui la începutul lunii martie, având, însă, succesul de casă anticipat.

Chiar dacă nu numai în Asia consola a fost așteptată, restul lumii nu va beneficia prea curând de ea, ci de abia spre sfârșitul anului. Febra care a cuprins această lansare poate genera chiar și o întârziere mai mare, capacitatea de producție a Sony fiind depășită în acest moment, recunoscându-se de altfel și oficial că s-a rămas un pic în urmă cu livrările chiar și pentru cele 980.000 de console vândute în primele 3 zile de la lansare (din care 360.000 au fost vândute prin intermediul site-ului Sony). Lucru de altfel binevenit pentru site-urile de licitații de pe internet unde PlayStation 2 ajuns să varieze între 418$ și 950$ deci cu puțin și până la foarte mult peste prețul de 375$ la cît a fost lansată. Acesta este prețul plătit celor pe care îi vedeți și în imagine, care și-au petrecut noaptea dormind în fața magazinelor de unde urmau să-și cumpere consola.

"S-a ramas un pic in urma cu livrarile chiar si pentru cele 980.000 de console vindute in primele 3 zile de la lansare"

Sus pe birou.

Cu puțin timp înainte de data inițială de lansare Sony anunțase ceea ce dorea să facă cu PlayStation 2. Punctul principal de atracție era engine-ul Emotion creat de Sony în colaborare cu Toshiba care urma să fie de 2 ori mai puternic decât un Pentium 3 la 733 Mhz și de 15 ori mai rapid decât un Celeron la 400, reprezentând o performanța ce nu urma să se lovească prea curând de ciclul tehnologic al PC-ului ajuns deja la 6 luni sau cel al consolelor, puterea de a afișa 66 de milioane de poligoane pe secundă.

Era evident că Sony vroia să demonstreze că PC-ul ca și celelalte console concurente pot fi bătute și încă pentru o perioadă lungă de timp. Adăugând la acele estimări de performanță un drive DVD și posibilitatea de a utiliza un modem pentru conectare la Internet (ceea ce ulterior nu a mai fost inclus, existând însă alte posibilități de conectare), Sony anunța soluția ideală pentru entertainment la un preț cât se poate de rezonabil.

Realitate înainte de toate.

Lansarea PlayStation 2 nu a dezamăgit pe nimeni. Consola este foarte puternică și suportul pe care îl oferă pentru home-user bun. Cu toate acestea au apărut și clasicele probleme legate de lansare ca și clasicii critici care au analizat noua consolă și altfel decât producătorul și-ar fi dorit. În speță, PlayStation 2 nu este considerată în mare un înlocuitor al PC-ului ci un "tool" excelent pentru orice sufragerie care poate utiliza DVD-uri și CD-uri cu muzică având diverse posibilități de conectare la internet și evident de a rula jocuri la o calitate excepțională. Există desigur și o serie de obiecții venite din parte utilizatorilor privind optimizarea consolei pentru funcțiile sale (cum ar fi lipsa unei telecomenzi pentru DVD ce trebuie controlat cu controller-ul Dual Shock) și în special suportul de care se bucură, jocurile apărute până acum pentru PlayStation 2 fiind privite de utilizatori ca medii spre proaste cu maxim o excepție sau două. De asemenea, plângeri se fac de către utilizatori pe baza acestor jocuri și din cauza calității lor grafice care nu permit PS2-ului să afișeze performanțe cu mult superioare concurentului său Dreamcast din cauza programării lor slabe. Astfel, singurele diferențe vizibile par a fi pentru moment cele pe care le arată vechile jocuri de pe



Superba consolă PlayStation 2 are un design de excepție fiind asemănată de primii ei posesori ca și de diverse site-uri de pe net cu "Prăjitorul de pîine al lui Darth Vader"

PlayStation rulate sub noile tehnologii.

Real life

PlayStation 2 este construit având la bază procesorul Emotion Engine pe 128 de biți. Viteza sistemului este de aproape 300 Mhz (294.912) iar memoria folosită este RDRAM, 32 de mega. Din punct de vedere "multimedia" consola este dotată cu procesorul de sunet SPU2 ce este capabil să redea 48 de voci hardware și cu un CD/DVD cu viteza de 24X/2X și decodor MPEG2. Calitatea redării DVD, după cum au descris-o primii cumpărători este de excepție, indiferent dacă se folosește un televizor sau un proiector. Prima mare adăugire care va avea loc până la sfârșitul acestui an din punct de vedere hardware va fi o tastatură USB la folosit pentru conectarea la consolă a telefonului celular. Viteza de transfer estimată inițial va fi de 64 kb/sec însă aceasta se va dubla o dată cu anul următor. Atașarea unui telefon mobil la PlayStation 2 nu va necesita un modem deoarece consola știe să proceseze semnale sonore.

Ken Kutaragi, președinte al Sony Computer Entertainment a spus că începând cu 2001 consolele vor fi legate la o rețea de mare viteză de televiziune prin cablu. Este drept că până în 2001 mai este ceva iar atunci, este programată și apariția X-Box-ului Microsoft.

A venit...

Lansarea PS2-ului în Japonia a avut un impact de amploare. Numai dacă am sta să considerăm că vânzările de DVD-uri

> **"Calitatea redarii DVD, dupa cum au descris-o primii cumparatori este de exceptie"**

care Sony lucrează încă de pe acum.

Unul dintre atributele pe care PlayStation 2-ul îl oferă pe lângă caracteristicile tehnice îl reprezintă implementarea hardware a tehnologiei "Texture interpolation" care permite dispariția efectului de "îmbinare de texturi" prezent în jocurile de la PlayStation. Prin aplicarea acestui efect nu se obține un număr mai ridicat de poligoane sau o calitate sporită a imaginii ci se aplică practic un "blur" pe texturi ceea ce duce pe lângă la dispariția senzației de margine abruptă și la o senzație de focalizare greșită pe imagine. Acesta nu reprezintă un avans cât de mic tehnologic ci mai mult o simulare de calitate care însă, orice ar fi, este superioară formei de afișare a texturilor de pe PlayStation.

Mai mulți

Prima modalitate de conectare pe care se speră că PlayStation 2 o va putea folosi pentru Internet sunt telefoanele celulare. Utilizatorii s-au întrebat de altfel la ce va folosi conectorul "pentru orice" prezent pe consolă însă lămurirea venită din partea Sony a fost că o dată cu crearea software-ului dedicat și producerea device-urilor necesare acesta va fi după lansarea consolei s-au mărit în Japonia de la 2 la 4 ori, DVD-uri care nu sunt totuși funcția primară a consolei, putem vedea interesul pe care utilizatorii i l-au dat. Apariția consolei a generat chiar și anumite interdicții, compania de transport rapid UPS interzicând, din motive pe care nu le-a dat însă publicității, exportul de console PlayStation 2 spre Statele Unite ca și a oricărui aparat care seamănă a consolă.

Trist este, evident, că în Europa consola va apărea cel mai devreme la sfârșitul anului. Atunci însă, problemele se vor mai schimba, poate va apărea și concurența, poate și prețul ei va scădea.

Detalii

Detalii produs	
Nume	Sony PlayStation 2
Preț	374$
Distribuitor	Sony Overseas
Telefon	224.47.10
Web	http://www.playstation.com
Detalii tehnice	
Procesor	Emotion 128 bit 300Mhz
Memorie	32 Mb RDRAM
DVD	2X (CD-ROM 24X)
Sunet	SPU2 - 48 voci hardware
Bus memorie	3.2 Gb/Sec
Comunicație	Card PCMCIA
Aprecieri	+preț scăzut +playback DVD - nu e disponibilă în Europa

La final

Mai este pînă cînd PlayStation 2 vine la noi. Așteptăm cu înfrigurare testarea ei live însă sperăm să nu se întîmple în 2001.

Apariție: Martie 2000 (Japonia)

Indrema L600

O consolă? Noi credem că un calculator. Iar în plus (sau minus) merge cu Linux.

Informații

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Consolă **Tip articol:** Analiză / prezentare

Imediat după ce Microsoft a anunțat că se va alătura Sony, Sega și Nintendo pe piața consolelor, un nou posibil concurent și-a anunțat intenția de a se implica. Este de această dată însă vorba despre altceva decît o consolă sau un "digital entertainment system" cum producătorii săi îl numesc și speră ca noi să îl primim. Este vorba despre un calculator pus "în cutie", ce va rula un sistem de operare Linux și va avea un preț mai scăzut.



Una da, una ba

Este o poveste să crezi că avem de a face cu o consolă. Specificații de procesor de 600 Mhz, 64 Mb Ram și un hard ce poate fi de 2/8/30/50 de Gb indică un sistem destul de bun la momentul actual (lansarea acestui sistem nu a fost precizată și în concluzie poate fi foarte bine expirat cînd va apărea) însă în nici un caz o consolă. Poate la fel de bine fi un PC cu placă video cu TV-out și gata, avem consola.

Ce se vrea de fapt?

Dorințele producătorilor sunt în acest moment aspectul cel mai dificil de ghicit. Problema care se pare că va îngropa acest proiect înainte ca el să apară este sistemul de operare pe care-l va folosi. Este vorba despre o distribuție DV Linux care ne duce cu gîndul la 2 aspecte. Fie producătorii nu știu pe ce lume trăiesc, fie este vorba de un anunț gen "Uite, scoate Microsoft consolă avînd la bază Windows 2000 și DirectX8, putem și noi scoate ceva cu Linux" care nu face decît să confirme existența concurenței în domeniul sistemelor de operare. În oricare dintre cazuri însă, Linux-ul este încă și va fi cel puțin încă un an sau doi de acum înainte un sistem dedicat celor cunoscători și nu oricărui om care dorește să aibă o cutie pe care să o conecteze la calculator și să aibă posibilitatea să se joace, să vadă filme sau să vadă și el ce este aia "internet" sau "e-mail". În orice moment, un semicunoscător, deci nici măcar cineva care știe totuși să opereze un linux, va prefera PC-ul în dauna unei așa zise "console". Iar dacă o consolă oferă platforma pentru un cunoscător limitînd însă cît se poate atît accesul la jocuri (doar cîteva rulează sub Linux) cît și cel la lucrul normal din simplul motiv că nu oferă baza și diplay-ul pe care le oferă un PC, stau și mă întreb la ce se mai poate folosi? Din nefericire acest proiect pare sortit eșecului iar cei care l-au gîndit nu vor ieși tocmai în prim plan.

> **"un semicunoscator va prefera PC-ul in dauna unei asa zise console"**

Detalii

Detalii produs	
Nume	Indrema L600
Preț	N/A
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Web	http://www.indrema.com
Detalii tehnice	
Procesor	600Mhz
Memorie	64 RAM
LAN	100 Mbs
HDD	2/8/30/50 Gb
Opțiuni	Mouse/tastatură
Bundle	Quake 3, Unreal Tournament
Aprecieri	- Sistem de operare Linux. - Lipsa accesului la jocuri. - Lipsa accesului la orice.

La final

Un proiect care se vede încă din start că este sortit să rămînă în această fază.

Apariție: Nu se știe

Microsoft X-Box

X-Box-ul pare a fi cel ce va face praf lumea consolelor. Mai este însă de așteptat.

Informații

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Consolă **Tip articol:** Prima impresie

Povestea lui Bill Gates, rezumată în câteva cuvinte, este că a pornit de la aproape nimic și a ajuns la un imperiu software. Acum situația este un pic diferită, urmând a fi făcute investiții ce vor depăși cu mult jumătate de miliard de dolari numai pentru partea de proiectare a viitoarei console ce se speră că va domina această piață.

Ce consolă, ce, unde?

X-Box este denumirea consolei cu care Microsoft dorește să atace supremația deținută de PlayStation și Sega. Ceea ce deosebește însă inițiativa Microsoft de celelalte console este că Microsoft a venit cu ideea și nu ca Sony sau Sega și cu partea de realizare hardware. Microsoft va pune ideea în aplicare plătind licențe diverselor firme (Intel, NVIDIA) pentru a crea, special pentru acest proiect componentele din care X-Box-ul va fi compus. Este vorba despre o inițiativă mai mult decât lăudabilă, Microsoft nu este astfel limitat de posibilități tehnice reduse și nici nu își bate capul în domeniul cercetare/dezvoltare, permițând firmelor de top din domeniu să facă acest lucru, spulberând astfel orice posibilitate reală de concurență din partea celorlalte console pentru care producătorii trebuie să se chinuie mult mai mult, să creeze noi tehnologii și așa mai departe.

Specificații...de tot felul

Chiar dacă urmează a apărea spre sfârșitul anului 2000, X-Box-ul pare pregătit încă de pe acum să desființeze orice urmă de concurență. Comparat cu actualul PlayStation 2, X-Box-ul este de aproximativ 2 ori mai puternic, beneficiind însă pe lângă dublul specificației standard și de tehnologia mult mai nouă pe care o va folosi. Procesorul X-Box va avea o viteză de 600Mhz însă Intel care a obținut dreptul pentru producerea lui nu a specificat ce generație de procesor va fi, putând fi la o adică și un Pentium 4 la această viteză. Cert este că X-Box-ul va apărea în America și Europa cu acest procesor la numai câteva luni după PlayStation 2 (restricționat acum la Japonia), fiind de 2 ori mai rapid ca acesta. Totodată, procesorul X va fi primul procesor pentru o consolă compatibil x86. Dotările consolei se doresc pe ansamblu duble față de PlayStation 2, X-Box având 64 Mb Ram față de 32 Mb PS2 și o cale a memoriei de 6.4 Gb/Sec față de 3.2 Gb/sec PS2 și DVD 4X față de 2X PS2.

Chipset-ul grafic care va echipa X-Box-ul este unul dintre punctele cheie ale viitoarei console. Alegerea firmei NVIDIA de către Microsoft dovedește baza care se pune pe cel mai bun producător mondial de chipset-uri și speranța că el va aduce revoluția mult dorită. X-Chip-ul (ce urmează a fi de fapt un chip NV25 sau un NV25 îmbunătățit față de cel ce va fi oferit pe piața PC-urilor) va fi dezvoltat printr-un contract în urma căruia Microsoft va plăti către NVIDIA nu mai puțin de 200 de milioane de dolari. Rezoluțiile care vor fi atinse cu acest chipset ajung până în 1920x1080, performanță care se anunță prea mare chiar și pentru televizoarele existente la ora actuală.

Microsoft nu vrea însă se pare doar să se "compare". X-Box-ul va suporta facilități neîntâlnite la nici o consolă, în speță o placă de rețea de 100 Mbs și, chiar ieșit din comun pentru o consolă, un hard disk de 8 Gb. Oficialii Microsoft au declarat că acest hard disk va fi dedicat download-ului de statistici din jocurile multiplayer și de informații de pe Internet, dar dacă însă va fi doar suportul ideal pentru patch-uri ce vor corecta alte și alte bug-uri rămâne de văzut.



Imagine prerenderuită? Nici vorbă. Este demo-ul făcut pentru a demonstra puterea X-Box. Se observă suprafețele perfect netede. Cine a furat poligoanele?

Jocuri, performanțe, suport

Imediat ce Microsoft a anunțat consola firme ca Hasbro, Bungie sau Electronic Arts s-au înghesuit să îi salute apariția și să promită un viitor puternic suport. De altfel, performanța consolei ce anunță un fill rate de 300 de milioane de poligoane pe secundă față de 66 milioane ale lui PlayStation 2 va crea un mediu excelent pentru dezvoltatorii de jocuri ce vor putea lucra aproape neîngrădiți de probleme de performanță. De altfel performanța poligonală constantă a X-Box-ului (detalii maxime) urmează a se cifra undeva peste 100 milioane pe secundă, mai mult decât maximul PS2 și de 5 ori mai mult decât cele 20 de milioane anunțate de PS2 pentru aceste condiții.

Prea mult PC?

Opiniile pe Internet sunt însă și împărțite. Există curentul conform căruia prea multa apropiere a X-Box-ului de PC va genera lipsa originalității jocurilor, multe urmând a fi de fapt conversii ale unor producții PC și nu jocuri originale precum cele de pe console (Tekken 3, Zelda, etc) din cauză că pur și simplu nu are sens să te apuci să creezi un joc separat pentru o platformă aproape compatibilă PC. În aceste condiții X-Box-ul ar intra în concurență directă cu PC-ul unde singurul avantaj ar fi prețul, dezavantaje existând destule cum ar fi folosirea TV-ului (mult mai slab ca monitorul) sau componentele care pe PC cunosc un upgrade permanent.

O concluzie?

Momentan nu se poate trage nici o concluzie. Microsoft va fi un jucător puternic însă nu putem ști de acum dacă va juca sportul care trebuie cu dotările care trebuie. În lumea consolelor însă a apărut un nou competitor care amenință piața și care ar putea trece în frunte. Dacă va fi așa sau nu mai rămâne de văzut.

DETALII

Detalii produs	
Nume	X-Box
Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft
Telefon	(01) - 210.43.93
Web	http://www.xbox.com
Detalii tehnice	
Procesor	Intel 600 Mhz
Memorie	64 Mb Ram
DVD	4X (CD-ROM 24X)
HDD	8 Gb
Placă rețea	100 MBps
Controlere	4 ieșiri
Bus memorie	6.4 Gb/Sec
Aprecieri	+Hard disk 8 Gb +Conectare internet

La final

600 Mhz? Probabil un Pentium 5 la această viteză însă pentru a putea estima ce va fi mai avem de așteptat cel puțin un an.

Apariție: Q4 - 2001

Olympus Camedia C-3030 Zoom

Una dintre cele mai puternice camere foto digitale din lume ce va apărea la mijlocul anului.

Informaţii

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Cameră foto digitală **Tip articol:** Prima impresie



Este evident, după cum ne declara şi D-nul Alex Girard, International Sales Manager Olympus cu ocazia recent încheiatului CeBit, că firmele japoneze sunt cele ce au pus baza şi au dat tonul fotografiei digitale. Cu toate acestea însă, firme ca Olympus sunt cele ce au ajuns din urmă şi depăşesc cu regularitate producătorii din Japonia neavând însă ca aceştia suportul altor zeci de produse cu care să ocupe piaţa, ocupându-se exclusiv de imaginea digitală.

C3030 va fi una din primele camere digitale din lume ce va oferi posibilitatea de a captura imagini la o rezoluţie reală de peste 3 milioane de pixeli. Pentru o astfel de rezoluţie camera foloseşte un CCd de 1/1.8 inch având posibilitatea de a realiza un zoom optic 3x şi un zoom digital de 2.5x.

Megapixelii nu sunt însă singura inovaţie, noul model Camedia promiţând o nouă serie de facilităţi dintre care cea mai interesantă este posibilitatea de a captura video ca şi sunet în timp real. Captura se va face în format QuickTime la 15 fps-uri, pe o cartelă standard de 32 Mb încăpând 360 de secunde de film la calitate redusă (160x120 pixeli) sau 88 de secunde la 320x240 pixeli.

Din punct de vedere al utilizatorului amator acestea ar fi principalele adăugiri însă orice profesionist va găsi în această cameră noi şi importante facilităţi. Este vorba în primul rând despre posibilitatea de control complet manual al camerei cu focus de 160 de paşi, un sistem digital ESP ce permite determinarea cu acurateţe a expunerii chiar şi în situaţii de lumină scăzută ca şi de un sistem de autofocus iESP care împarte grila de demarcare din cadrul imaginii în subgrile ce determină o centrare mult mai precisă a fotografiei. Pe ansamblu C-3030 se pare că va fi o cameră de excepţie însă înainte de a ne pronunţa aşteptăm să o prezentăm la momentul apariţiei sale.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Olympus Camedia 3030Z
Preţ	N/A
Distribuitor	Contrade / MGT
Telefon	N/A
Web	http://www.olympus.com
Detalii tehnice	
Megapixeli	3.3
Rezoluţie max.	2.048 x 1.536
Zoom	3X Normal / 2.5X Digital
Flash	Încorporat
Greutate	300 grame
Aprecieri	+ Control manual + Captură film/sunet + Rezoluţie foarte ridicată + Mod macro
La final	Camera va avea în plus şi posibilitatea de adăugare de efecte predefinite pe imagine cum ar fi: sepia, alb-negru, black/white board

Apariţie: Aprilie 2000

NVIDIA Vanta LT

NVIDIA continuă să se extindă pe piaţa OEM lansând un chipset grafic util pentru oricine nu prea joacă jocuri.

Informaţii

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Chipset grafic **Tip articol:** Prima impresie

Încercând să acopere mult mai bine segmentul low-end al pieţei, NVIDIA a găsit încă o soluţie grafică interesantă pentru acesta. Este vorba despre ultima întruchipare a chipsetului Vanta, denumit Vanta LT. Având la bază tehnologia TNT2 şi o memorie de 8 Mb (deşi scăzută, totuşi optimă pentru nivelul de piaţă căutat). Este vorba despre o placă mai puţin destinată jocurilor, ci celor care utilizează aplicaţii obişnuite pentru un "home user" de PC. Placa poate rula până la rezoluţii de 1280 x 1024 şi foloseşte un RAMDAC de 250 Mhz, sub cel al unui TNT 2 obişnuit (300Mhz). Placa poate afişa imagini în adâncime de culoare de 32 de biţi şi beneficiază de Z Buffer şi Stencil Buffer pe 32 de biţi. NVIDIA Vanta LT are de asemenea suport software şi hardware pentru utilizarea DVD-urilor fiind de asemenea optimizată pentru DirectX şi OpenGL.

AGP-ul 2X pe care îl va avea poate părea insuficient în condiţiile suportului 4X din viitorul apropiat dar până atunci... a apărut un nou chipset grafic: Vanta LT.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Vanta LT
Producător	NVIDIA
Telefon	N/A
Web	http://www.nvidia.com
Detalii tehnice	
Chipset	TNT 2 Vanta
Slot	AGP 2X
Memorie	8 Mb
Rezoluţie max.	1280x1024
RAMDAC	250 Mhz
Suport	Z/Stencil Buffer 32 biţi.
Aprecieri	+ Foarte ieftin - Performanţe pe măsură
La final	Vanta LT reprezintă o manevră NVIDIA pentru a mai câştiga piaţă dar nu ştiu câţi vor sări "hai să-mi schimb placa cu o Vanta LT".

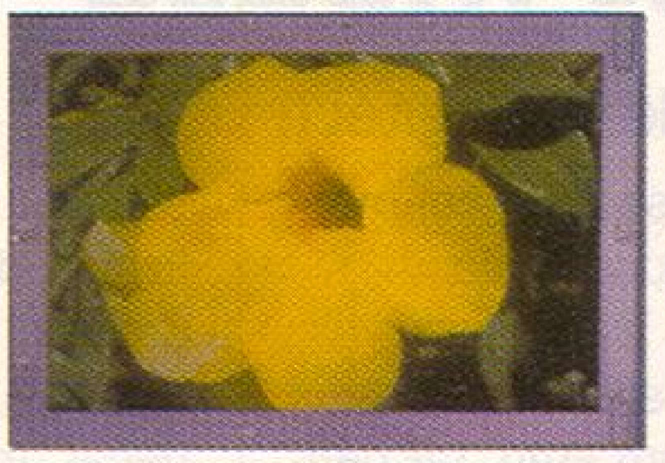
Apariţie: Aprilie 2000

LG LM 220W1 LCD

Display-ul poate fi folosit atît ca ecran pentru calculator cît şi ca televizor

Informaţii

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Ecran LCD **Tip articol:** Prima impresie



Dacă văzutul a putut constitui o problemă, acum cu siguranţă nu mai este una. Lg.Philips, o firmă rezultată din cooperarea celor 2, a lansat cel mai mare display LCD-TFT din lume la ora actuală ce măsoară 22". Display-ul poate fi folosit atât ca ecran pentru calculator cât şi ca televizor, înălţimea de de 14.75" şi lăţimea de 24.3" alături de o rezoluţie de 1600x1024 făcându-l cât se poate de recomandabil pentru ambele activităţi. Capabilităţile cu care ecranul se mândreşte sunt excelenta redare a culorilor ca şi unghiul de vedere ce permite performanţe mai ridicate decât versiunile anterioare.

DETALII

Detalii produs	
Nume	LG KM 220W1 LCD
Preţ	N/A
Distribuitor	LG
Telefon	N/A
Web	http://www.lgeus.com
Detalii tehnice	
Dimensiune	24.3" x 14.75"
Vizibil	24" CRT
Număr culori	16 milioane
Aprecieri	+ Calitate ridicată imagine + Unghi de vedere performant + Mărime - Preţ
La final	Folosirea unui ecran de acest fel este dedicată mai mult firmelor sau în caz extrem utilizatorului cu o căruţă de bani.

Apariţie: Martie 2000

Ai control perfect în jocuri? Noi nu credem asta! Găseste controller-ul optim!

Megatest mouse-uri!

Mouse-ul este cu siguranță unul dintre cele mai fine controllere, iar să îl iei pe cel mai bun și care te ține cel mai mult nu poate fi o alegere ușoară!

Informații

Redactor: Dragoș Inoan **Tip produs:** Mouse-uri **Tip articol:** Test / prezentare

Mulți poate se întreabă care este rostul acestui test de mouse-uri, sau de ce și-ar schimba mouse-ul cu altul (de multe ori chiar mai scump). Răspunsul este destul de simplu. Un mouse bun este folositor oricărui om, fie că lucrează în Office, fie că se joacă Quake sau Starcraft.

Astfel în aplicații gen Office, un mouse cu scroll este mai mult decât necesar, el crescând viteza de lucru, prin simplul fapt că tastatura nu mai este atinsă decât atunci când este strict necesar, dar și prelungind mult viața mouse-ului.

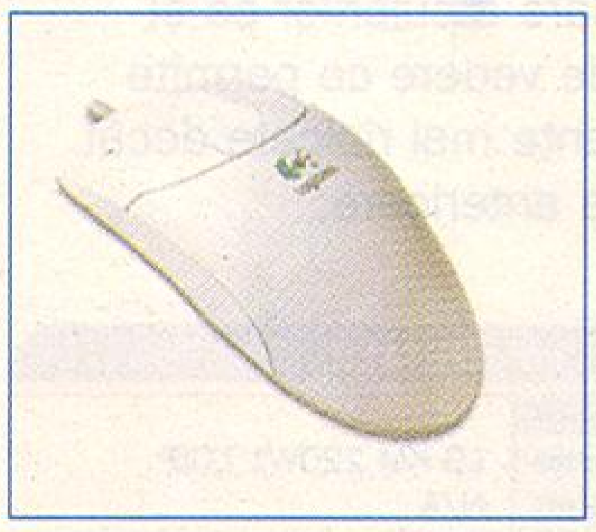
Pentru cei care mai mult se joacă la calculator, un mouse cu o acuratețe mare este absolut necesar pentru a atinge performanța maximă.
Acest test sperăm că vă va ajuta în alegerea mouse-ului perfect pentru necesarul de performanță și buzunarul dumneavoastră.

Pe ce port te vei afla?

Porturile disponibile pentru mouse-uri sunt PS/2, Serial și USB. **Portul serial** are marele avantaj că există pe orice calculator. Dezavantajul acestui tip de port este viteza mică (1200 baud - aproximativ 40 Hz) ceea ce limitează acuratețea moușilor.
Portul PS/2 a fost introdus în urmă cu mai mult de 10 ani de către IBM, devenind un standard de bază pentru unele sisteme (vezi Macintosh). Avantajul acestui port este viteza foarte ridicată (maxim 200 Hz) fiind portul în care se obține cea mai bună acuratețe a moușilor. Un dezavantaj ar fi unele implementări defectoase ale portului pe plăcile de bază.
Portul USB - Universal Serial Bus a apărut relativ recent (comparativ cu celălalte două). El are o viteză mare, care nu poate fi însă ajustată (ca în cazul PS/2), fiind setată implicit la 120 Hz. Dezavantajul este că portul este implementat doar pe plăcile de bază mai noi de un an, cu foarte puține excepții.
De menționat că diferența dintre 120 și 200 Hz este nesesizabilă.

Logitech First mouse

Este cel mai ieftin mouse de la Logitech



Firstmouse este cel mai ieftin mouse de la Logitech. Cele două butoane ale sale se apasă cam greu, iar pentru unii mouse-ul poate fi cam mic. Avantajul său ar fi că este perfect simetric și poate fi utilizat și de stîngaci și de dreptaci cu aceeași ușurință. Cutia nu include decât un registration card și mouse-ul, nici urmă de driveri sau altceva. Acuratețea este destul de bună, iar marea problemă este că ambele butoane nu merg apăsate simultan, ceea ce pune probleme în cazul unor rocket jump-uri. Prețul este nejustificat de mare.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech FirstMouse
Distribuitor	Best - 14.5$ -314.76.98
Distribuitor	Flamingo - 15$- 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	2
Port	Serial și PS/2
Bundle	Nimic
Aprecieri	+ Dreptaci/stîngaci - Cam scump pt. ce știe
La final	Mouse-ul cu cel mai de succes design, însă doar atât.

Logitech Mouse

Nu merg apăsate ambele butoane simultan.



Logitech Mouse este o versiune mai avansată a First Mouse. Spun asta pentru că s-a folosit designul Pilot , ceea ce îl face mult mai comod. Cele două butoane ale sale sunt foarte mari și se apasă fără pic de efort. Problema cea mare însă este aceeași ca la Firstmouse: nu merg apăsate ambele butoane simultan.

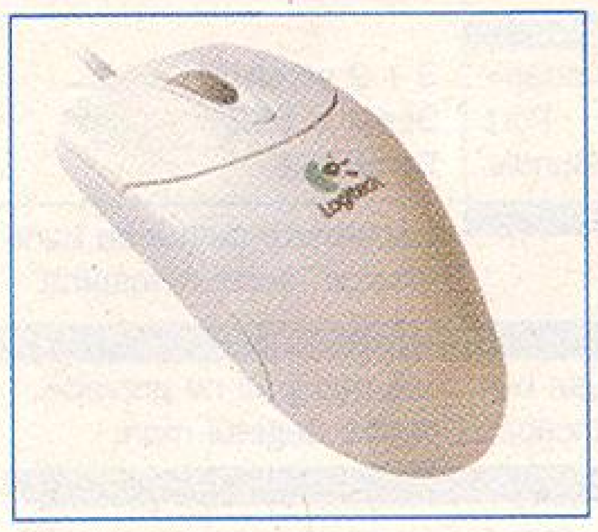
Mouse-ul este mai greu decît Firstmouse , și deci mult mai stabil, iar părțile laterale sunt înclinate spre interior din considerente de ergonomie.
Din păcate nu merită, dacă se dorește performanță ridicată.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech Mouse
Distribuitor	Best - N/A$ -314.76.98
Distribuitor	Flamingo - N/A$ -2225041
Detalii tehnice	
Butoane	2
Port	Serial si PS/2
Bundle	nimic
Aprecieri	+ Foarte comod - Vine fără driveri
La final	Ar fi un mouse acceptabil de bun dacă ar merge ambele butoane simultan

Logitech **Pilot (Wheel)**

Logitech Pilot este cel mai ieftin mouse de mare performanţă.



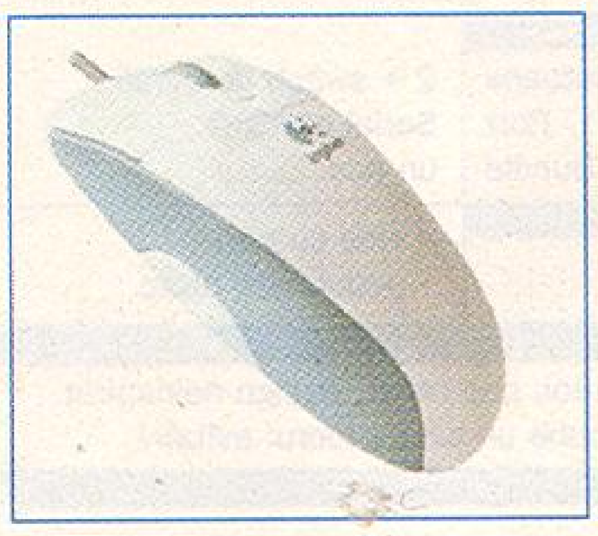
Mouşii Pilot vin în două variante: Pilot şi Pilot Wheel. Software-ul inclus este MouseWare 8.6 şi nu există probleme de configurare ale acestuia. Varianta Wheel cedează locul celui de-al treilea buton pentru un wheel. Acesta poate fi şi configurat să funcţioneze ca buton însă existînd şi posibilitatea apăsării lui. Acurateţea acestui mouse este excelentă, designul este foarte ergonomic , ca să nu mai vorbim de simetrie. Aceşti mouşi vin fie în format PS/2-Serial fie în USB-PS/2. Logitech Pilot este cel mai ieftin mouse de mare performanţă.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech Pilot/Pilot wheel
Distribuitor	Best - 34.7$ -314.76.98
Preţ/Telefon	Flamingo - 37$- 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	3 sau 2 + wheel
Port	Serial, PS/2 sau USB
Bundle	Mouseware 8.6
Aprecieri	+ Acurateţe excelentă - Click greoi la Pilot
La final	Raport destul de bun calitate/preţ. Un mouse foarte performant

Logitech **Mouse Man Wheel**

MouseMan-ul este cel mai ergonomic mouse dintre toate pe care le-am avut pentru testare.



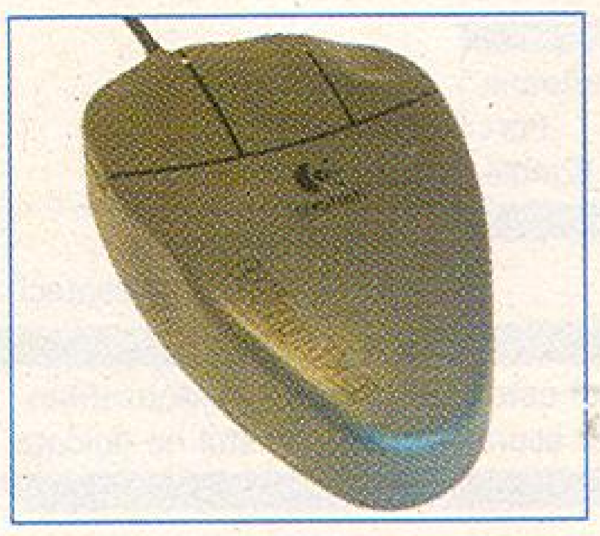
MouseMan-ul este cel mai ergonomic mouse dintre toate pe care le-am avut pentru testare. Părţile laterale ale mouse-ului sunt acoperite cu un cauciuc care împiedică alunecarea mouse-ului din mînă, indiferent de umiditate. Cele 3 butoane ale sale (4 dacă numărăm şi scroll-ul) pot fi programate să facă aproape orice acţiune în windows iar click-ul este foarte uşor. Singura problemă ar fi asimetria, dar asta doar pentru stîngaci, care nu vor găsi pe piaţă un Mouseman destinat lor. Mouseman poate fi folosit şi pe computere Macintosh.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech MouseMan Wheel
Distribuitor	Best - 39.6$ -314.76.98
Preţ/Telefon	Flamingo - 42$- 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	3 + scroll
Port	PS/2 şi USB
Bundle	Mouseware 8.4
Aprecieri	+Acurateţe şi click excelent - Doar pentru dreptaci
La final	Cu toate că preţul este piperat,este cel mai bun mouse de pe piaţa românească

Logitech **Gaming Mouse**

Acurateţea excelentă combinată cu un click foarte uşor.



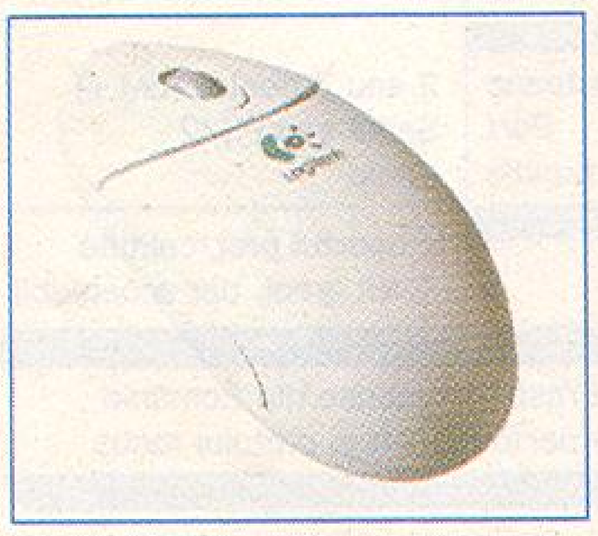
Gaming mouse este o reeditare a mai vechiului Mouseman 96, cu nişte modificări minore. Acurateţea excelentă combinată cu un click foarte uşor îl pun pe primul loc în topul celor mai performanţi mouşi alături de MouseMan. Gaming mouse-ul vine cu un joc complet inclus: Shogo şi Mouseware 8.6. Probleme de compatibilitate cu driverii nu am găsit, iar mouse-ul s-a comportat excelent la toate testele. Problemele la acest mouse sunt dimensiunea relativ redusă, preţul ridicat şi forma exclusivă pentru dreptaci.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech Gaming Mouse
Distribuitor	Best - 42.3$ -314.76.98
Preţ/Telefon	
Detalii tehnice	
Butoane	3
Port	PS/2 şi USB
Bundle	Shogo + MouseWare
Aprecieri	+ alunecă foarte uşor - este cam mic
La final	Împreună cu MouseMan sunt cei mai buni mouşi de pe piaţa românească.

Logitech **Cordless Mouse**

Logitech Cordless Mouse este ideal pentru lucrul în Office sau alte aplicaţii de gen.



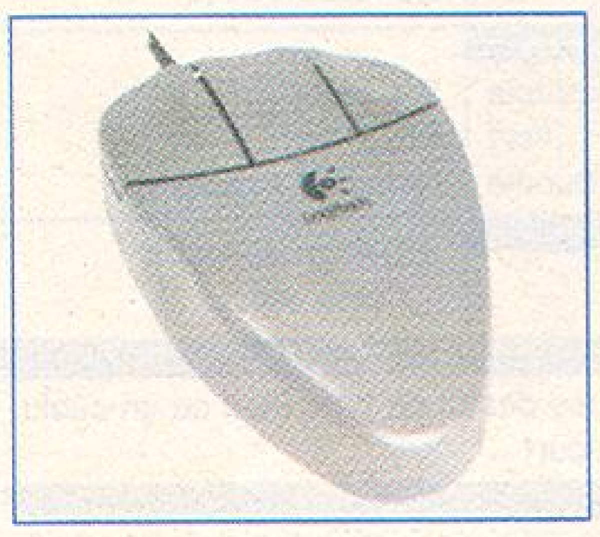
Logitech Cordless Mouse este ideal pentru lucrul în Office sau alte aplicaţii de gen. Libertatea de mişcare este destul de mare, mouse-ul funcţionând (problematic ce-i drept) şi de la o distanţă de 4 metri. Dezavantajele sale ar fi următoarele: pierderea semnalului dacă mouse-ul nu se mişcă pentru mai mult de un minut în cazul unei poziţionări incorecte, rata PS/2 care nu poate fi ajustată din driveri (fiind setată undeva la 60 Hz) şi timpul de răspuns mare la comenzi (cam 50-100 ms). În concluzie merge pentru Office, dar nu merge pentru jocuri.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech Cordless Mouse
Distribuitor	Best - 47.5$ -314.76.98
Preţ/Telefon	
Detalii tehnice	
Butoane	2 + scroll
Port	PS/2
Bundle	Mouseware 8.4
Aprecieri	+ Nu i se rupe cablul - Trebuie calibrat
La final	Excelent pentru aplicaţii de birou, însă timpul de răspuns nu e bun pentru jocuri

Logitech **MouseMan 96**

A se distribui numai împreună cu calculatorul.



Firma Flamingo ne-a pus la dispoziţie singura variantă existentă a vechiului MouseMan 96. Mare diferenţă între acesta şi urmaşul său , Logitech Gaming Mouse nu este, în afară de culoare şi cutie. MouseMan 96 se găseşte la noi doar în variantă OEM , iar pe punga în care vine scrie "A se distribui numai împreună cu calculatorul". Deci aceia care ar vrea să-şi ia un Gaming Mouse mai ieftin speră degeaba.

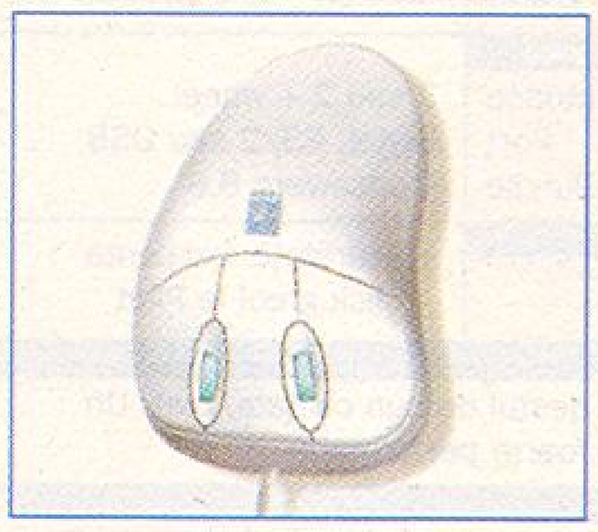
Minusuri faţă de Gaming Mouse: interfaţă exclusiv PS/2, un material un pic mai prost şi faptul că nu alunecă la fel de uşor.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Logitech MouseMan 96
Distribuitor	Flamingo - N/A$-
Preţ/Telefon	222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	3
Port	PS/2 / Serial
Bundle	N/A
Aprecieri	+ Acurateţe bună - Nu se găseşte pe piaţă
La final	Designul de bază pentru Gaming Mouse, nu se găseşte decît în variantă OEM

A4 Tech **4D WinEasy**

S-a comportat şi el destul de bine, problema apărînd la capitolul ergonomie.



Primul mouse din seria 4D pe care l-am testat s-a comportat destul de bine, problema apărând la capitolul ergonomie. Mouse-ul are formă de pară şi are un loc în care, chipurile, trebuie să încapă degetul mare. Problema este că locul respectiv mai mult te încurcă şi ajungi să stai foarte incomod pe mouse. Acurateţea lui 4D WinEasy a fost mult mai mare decât mă aşteptam (surpriză plăcută) iar click-ul destul de uşor. Scroll-urile sunt şi ele foarte mici, dar în aplicaţii office sunt destul de folositoare, prelungind considerabil viaţa mouse-ului.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	A4Tech 4D Wineasy
Distribuitor	K-Tech Computers
Preţ/Telefon	9.2$ / 2222036
Detalii tehnice	
Butoane	3 + 2 scroll-uri
Port	Serial si PS2
Bundle	Scrollware
Aprecieri	+ acurateţe destul de bună - design foarte neinspirat
La final	
Un mouse bun, însă designul nu prevede un loc încăpător pentru degetul mare	

A4 Tech **Winscroll**

Nu l-au ajutat nici ambalajul, nici forma, nici padul inclus.



Acest mouse a avut o poveste foarte tristă. Nu l-au ajutat nici ambalajul, nici forma, nici padul inclus. Când am văzut că scrie mare pe cutie: "Pad included" am zis "Hai să văd ce dau ăştia". Am fost foarte dezamăgit de pad , deoarece părea să fi fost folosit de 10 oameni înaintea mea. Mouse-ul s-a comportat totuşi destul de bine, însă click-ul greoi şi forma sa îl pun în coada listei. Scroll-ul nu este tip rotiţă ci buton scroll-up scroll-down, este plasat în lateral stânga şi este destul de greu de nimerit în caz de nevoie. Concluzia: nu merită

DETALII	
Detalii produs	
Nume	A4Tech Winscroll
Distribuitor	K-Tech Computers
Preţ/Telefon	4.9$ / 2222036
Detalii tehnice	
Butoane	2 + switch de scroll
Port	Serial şi PS/2
Bundle	un pad
Aprecieri	+ vine cu pad - padul este prost
La final	
Click greoi, pad prost, design neinspirat. Asta spune un singur lucru: evitaţi-l	

A4 Tech **WinBest 4D+**

Per total este un mouse bun.



Winbest 4D+ are designul identic cu al Mouseman-ului, deci toate din punct de vedere ergonomic stă foarte bine. Diferenţele constau în prezenţa celor 2 scroll-uri (unul pentru orizontală şi unul pentru verticală) aşezat între butoane, şi care trebuie un pic căutate. Driverii Scrollware sunt compatibili cu Intellipoint de la Microsoft, astfel că toate butoanele si scrollul vertical au funcţionat perfect în Quake 3. Probleme nu prea am găsit nici la acest mouse, doar că butoanele sunt cam uşor de apăsat. Per total este un mouse bun.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	A4Tech WinBest 4D+
Distribuitor	K-Tech Computers
Preţ/Telefon	11.4$ / 2222036
Detalii tehnice	
Butoane	4 + 2 scroll-uri
Port	Serial şi PS/2
Bundle	Scrollware +
Aprecieri	+ foarte comod - tot doar pentru dreptaci
La final	
Designul este identic cu cel al MouseMan-ului , iar acurateţea este destul de ridicată	

Genius **Easy Mouse/Easy Mouse +**

Este un mouse simplu, ieftin şi cel mai bun la categoria "low".



Până nu de mult firma Genius era lideră pe piaţa de controllere. În ziua de astăzi avem la categoria "ieftine dar bune" mouse-ul Genius Easymouse. El vine în două variante, Easymouse şi Easymouse+, diferenţa fiind între 2 butoane şi 3 la modelul +. El este extrem de ieftin (3$), este perfect simetric iar varianta PS/2 are o acurateţe foarte bună. Dezavantajul acestui mouse este că se strică destul de uşor (butoanele nu rezistă prea mult) dar poate fi înlocuit fără efort datorită preţului, iar click-ul nu este la înălţimea unui Logitech.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Genius EasyMouse (+)
Distribuitor	Flamingo
Preţ/Telefon	3$ - 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	2 sau 3 pentru (EM +)
Port	Serial sau PS/2
Bundle	Nimic
Aprecieri	+Raportul preţ/calitate - Click greoi, dar acceptabil
La final	
Cel mai răspîndit mouse din România , datorită performanţei şi preţului redus	

Genius **Netscroll +**

Wheelul are o mişcare foarte fină, iar butoanele se apasă destul de uşor

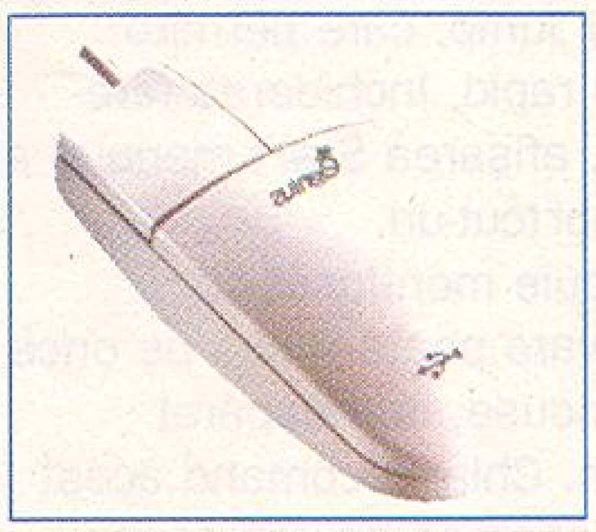


Netscroll + este mouse-ul cu cel mai bun raport calitate/preţ de la Genius. El este un pic curbat, tocmai pentru a putea fi apucat bine. Din păcate, din nou, cei care folosesc mouse-ul cu mâna stângă nu vor sta foarte comod pe Netscroll +. Wheelul are o mişcare foarte fină, iar butoanele se apasă destul de uşor.
O facilitate interesantă (dar nu întotdeauna utilă) este meniul EasyJump care se activează la apăsarea scroll-ului (Netscroll) sau butonului lateral (Newscroll) şi constă într-un disc de unde se pot mişca, închide ferestre, etc.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Genius Netscroll +
Distribuitor	Flamingo
Preţ/Telefon	6$ - 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	2 + scroll
Port	PS/2
Bundle	Netscroll software
Aprecieri	+ Design deosebit - Cablu scurt
La final	
Un mouse destul de bun, însă cu un cablu foarte scurt	

Genius MouseDear

Un mare plus, față de ceilalți mouși Genius este cablul foarte lung

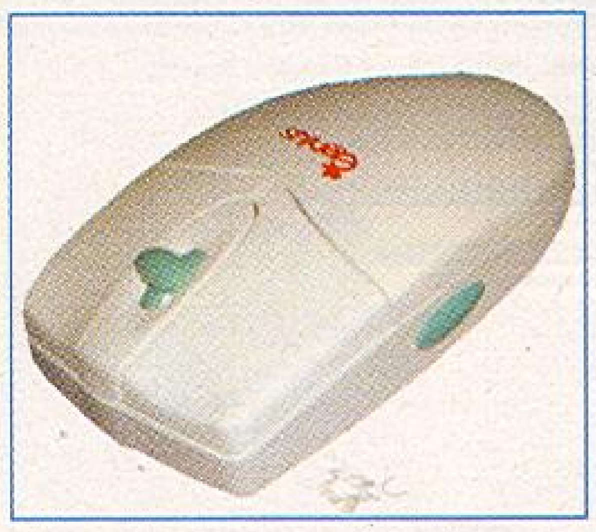


Acest mouse cu nume penibil folosește designul Logitech Firstmouse, cu niște modificări minore (dimensiuni un pic mai mari cu cîțiva milimetri). Interfața exclusiv USB îi conferă o acuratețe deosebită și un timp de răspuns excelent. Problema sa este aceeași ca la toți moușii cu două butoane: imposibilitatea de a apăsa două butoane simultan. În afară de click, care este destul de greoi , MouseDear s-a comportat exemplar. Un mare plus, față de ceilalți mouși Genius este cablul foarte lung , care permite utilizarea sa fără efort în orice sistem.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Genius MouseDear
Distribuitor	Flamingo
Preț/Telefon	5$ - 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	2
Port	USB
Bundle	N/A
Aprecieri	+ Acuratețe bună - Doar două butoane
La final	În sfîrșit un mouse cu cablu de lungime normală!

Genius Newscroll Wireless

Mouse-ul are o autonomie de circa 1.5 metri în jurul receptorului



New Scroll este al doilea mouse cordless pe care l-am avut la test. Mouse-ul are o autonomie de circa 1.5 metri in jurul receptorului, iar diferențele de nivel nu contează. Butoanele se apasă relativ ușor, iar scroll-ul este sub formă de manetă cu 3 poziții. Al treilea buton este așezat în lateral și folosește la deschiderea meniului EasyJump. Marea problemă a acestui mouse este că pierde semnalul foarte repede, iar acesta se restabilește doar în urma apăsării unui buton. Timpul de răspuns este destul de ridicat, ceea ce îl face nefolositor în cazul jocurilor.

DETALII	
Detalii produs	
Nume	Genius Newscrol Wireless
Distribuitor	Flamingo
Preț/Telefon	32$ - 222.50.41
Detalii tehnice	
Butoane	3 + 1 scroll
Port	PS/2
Bundle	NewScroll software
Aprecieri	+ Nu se strică firul - Pierde semnal
La final	Un mouse simetric, folositor la aplicațiile de birou, inutil la jocuri

Driverii. Un element foarte important.

Logitech Mouseware

Mouseware este setul de driveri cu cele mai multe facilități. Versiunile care vin cu majoritatea mousilor Logitech sunt 8.4 și 8.6. O problemă minoră a acestor versiuni este blocarea pentru un scurt timp a calculatorului după bootare. Această problemă a fost rezolvată o dată cu versiunea 9.0 care poate fi downloadată gratis de la www.logitech.com. Printre facilități se numără posibilitatea de programare a butoanelor astfel încît să efectueze diferite acțiuni, detectarea automată a tipului de mouse, posibilitatea ajustării accelerației dinamice. Cu Mouseware se pot schimba mouşii la calculator din mers, ei detectându-i cât se poate de corect.

"Cu Mouseware se pot schimba mousii la calculator din mers"

Singura mare problemă este incompatibilitatea cu scroll-ul driverilor Intellipoint (Microsoft) ceea ce nu permite folosirea wheel-ului în jocuri.

A4 Tech Scrollware

Driverii de la A4Tech seamănă ciudat de mult cu Intellipoint. Acești driveri permit folosirea ambelor scroll-uri de la mouşii din seria 4D, precum și programarea tuturor butoanelor și scrollurilor după bunul plac al utilizatorului. Interfața nu este cea mai inspirată însă este perfect funcțională. Singura observație ar fi că tipul mouse-ului trebuie setat la instalare (unde avem doar două opțiuni - serial si PS/2). Modificarea ratei PS/2 nu este posibilă din interiorul programului, și deci trebuie să recurgem la programe gen PS2rate.

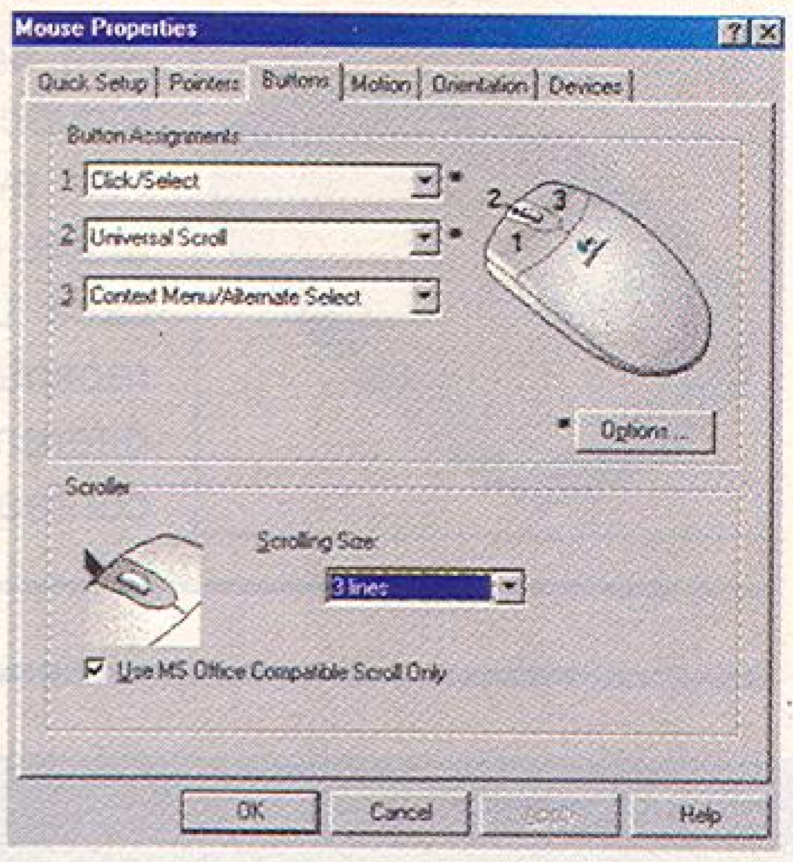
"Modificarea ratei PS/2 nu este posibila din interiorul programului"

Trebuie menționat că atât Mouseware cât și Intellipoint pot fi puși pe orice fel de mouse, nu neapărat Logitech sau Microsoft. Chiar recomand acest lucru, deoarece driverii normali din Windows 98 au o lipsă acută de opțiuni, reducând drastic performanțele mouşilor.

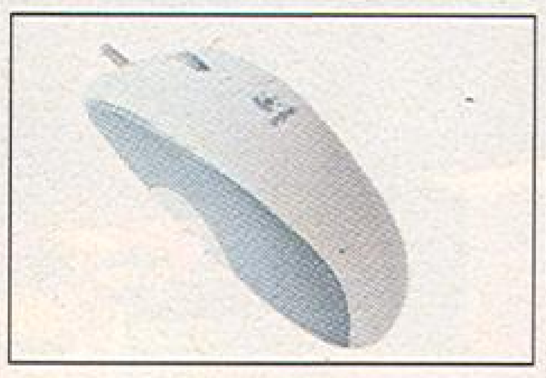
Genius Mousemate 98

Conține toate opțiunile celorlalți driveri, în afară de setarea ratei PS/2. În plus el are o opțiune de Easy Jump, care permite scroll-ul rapid, închiderea ferestrelor , afişarea Start menu și a altor shortcut-uri.

Trebuie menționat că Mouseware poate fi pus pe orice fel de mouse, nu neapărat Logitech. Chiar recomand acest lucru, deoarece driverii normali din Windows 98 au o lipsă acută de opțiuni, reducând drastic performanțele mouşilor.



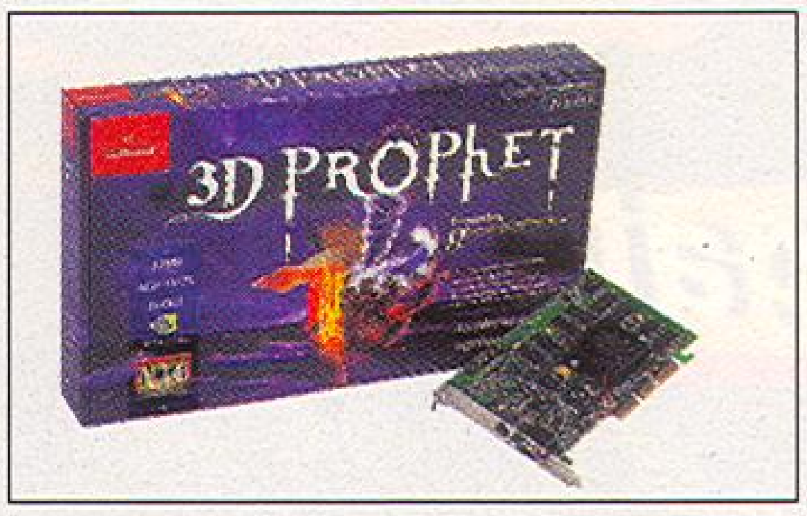
TABEL COMPARATIV - Mouse-uri

	1-MouseMan Wheel	2 - Gaming Mouse	3 - Logitech Pilot Wheel	4 - A4Tech WinBest 4D +	5 - Genius NetScroll +
					
Caracteristici generale					
Producător - Distribuitor	Logitech - Best / Flamingo	Logitech - Best	Logitech - Best / Flamingo	A4 Tech - K-Tech	Genius - Flamingo
Adresă	Elisabeta 25 / Titulescu 121	Elisabeta 25	Elisabeta 25 / Titulescu 121	Titulescu 64	Titulescu 121
Telefon	314.76.98 / 222.50.41	314.76.98	314.76.98 / 222.50.41	222.20.36	222.50.41
Preț	39.6$ / 42$	42.3$	34.7$ / 37$	11.4$	6$
Internet	www.logitech.com	www.logitech.com	www.logitech.com	www.a4tech.com	www.kye-genius.com
Caracteristici tehnice					
Număr butoane	3	3	2	4	2
Port	PS/2 sau USB	PS/2 sau USB	PS/2, Serial sau USB	PS/2 și Serial	PS/2
Wheel / Tip	Da / Disc	Nu	Da / Disc	Da / 2 Disc-uri	Da / Disc
Lungime cablu	175 cm	179 cm	181 cm	168 cm	140 cm
Programabilitate butoane	Da	Da	Da	Da	Da
Bundle	N/A	Shogo: Mobile Armor	N/A	N/A	N/A
+/-					
	+ Acuratețe deosebită	+ Alunecă foarte ușor	+ Acuratețe excelentă	+ Foarte comod	+ Design deosebit
	- Numai pentru dreptaci	- Este cam mic	- Click greoi	- Doar pentru dreptaci	- Cablu scurt
Rezultate la teste					
Click	9	8.5	7.5	5.5	6
Ergonomie	10	8.5	9	8.5	8
Acuratețe	9	9	9	8.0	7.5
Verdict	9.5	9	8	7	7

6. MouseMan 96	7. 4D WinEasy	8. MouseDear	9. EasyMouse	10. Logitech Mouse
3 butoane, PS/2, OEM	3 butoane, 2 scroll-uri, PS/2	2 butoane, USB	2 butoane, PS/2 sau Serial	2 butoane, Port PS/2, Serial


WinFast®
GeForce 256
Nothing will ever be the same again...
·First integrated GPU concept card, supporting the entire 3D pipeline by hardware: Transform, Lighting, Setup and Rendering.
·New Double Data Rate memory, the 256-bit rendering pipeline will sustain two times the data transfer at the same clock speed.
·Independent new QuadEngine™ technology delivers 15M triangles/sec, allowing applications to represent 3D with the highest complexity possible.
First completely support Microsoft DirectX 7.0 and OpenGL 1.2, which features all texture compression under the new API.
WinFast
GeForce 256
32MB
AGP 4X/2X
NVIDIA
Leadtek
Hardware specifications
NVIDIA Graphics Processing Unit "GeForce256"
With 32/64MB memory on board
Integrated 350 MHz RAMDAC
Support for AGP 4x support with Fast Writes
Support up to 8 hardware light
Digital Flat Panel (DVI 1.0) & TV output (Option)
Best quality HDTV video playback
Leadtek®
We Make Dreams a Reality
www.leadtek.com.tw
Specifications subject to change without notice.
ROMAS
comercial
Adresa: Puskin 18, Sector 1
Tel: 01-231.28.66 / 01-231.50.97
E-mail: sales@romas.kappa.ro

Guillemot 3D Prophet



Un GeForce256 SDR cît se poate de normal dar cu un bundle redus.

Informații
Redactor: Camil Perian
Tip produs: Accelerator GeForce256

Prophet-ul este cel de al 3-lea GeForce cu SDRAM apărut pe piața noastră după LeadTek GeForce256 și Creative Annihilator.

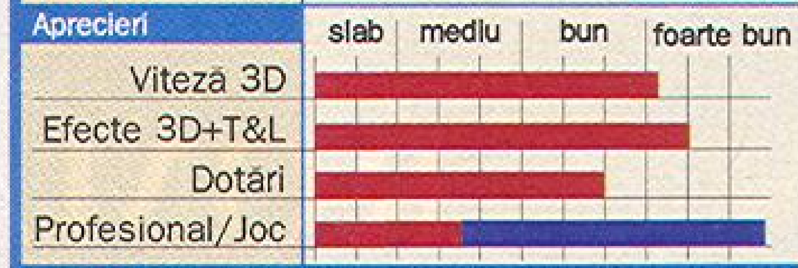
Prophet are la bază chipset-ul GeForce și folosește 32 Mb SDR, diferind de design-ul standard NVIDIA prin TV-Out-ul prezent, depășind Annihilatorul din acest punct de vedere.

Ca viteză, Prophetul se comportă mai slab comparativ cu primul GeForce testat de noi în special la rezoluții mari unde diferența față de LeadTek este de peste 10% uneori în minus. Comparativ a obținut la 800x600x16: 84.7fps-uri față de 96.5 Leadtek, la fel mergînd și în 3D Mark. Cu toate aceastea prețul său este mai scăzut ceea ce păstrează raportul calitate preț la un nivel mediu. Pentru cei care știu ce a fost Hercules este o placă ce merită încercată cu un sport de driveri bun și un nume pe care te poți baza.

Detalii

Detalii produs	
Nume	Guillemot Prophet SDR
Preț	223$
Distribuitor	Ubisoft
Telefon	(01) 231.67.69
Web	http://www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce256
Interfață	AGP
Memorie	32 Mb SDR
Extra	TV-Out
Bundle	Xing DVD Player

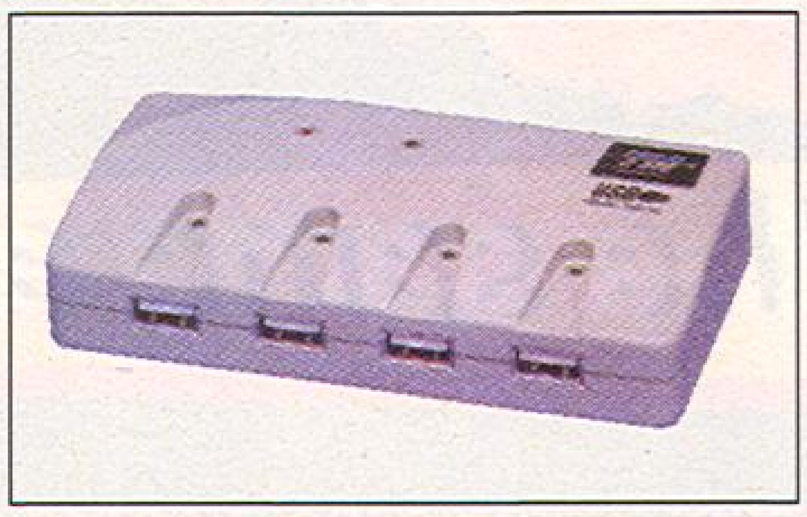
Aprecieri



La final
Un GeForce256 SDR bun, la un raport preț / calitate cît se poate de rezonabil.

8.7

Thrustmaster 4 USB Hub



Hub-ul deține, așa cum reiese și din nume, patru porturi USB

Informații
Redactor: Alex Bartic
Tip produs: Hub USB

În ultima vreme apar tot mai multe componente care folosesc USB-ul (Universal Serial Bus) pentru a comunica cu computerul, acesta avînd în general doar unul sau două asemenea porturi.

Pentru a rezolva problema aglomerației, cei de la Thrustmaster oferă un concentrator numit 4-Port USB HUB, care deține, așa cum reiese și din nume, patru porturi USB pentru conectarea perifericelor. La fiecare port pot fi legată o imprimantă, un scanner, cameră foto, joystick, mouse sau chiar un alt HUB. Este chiar posibilă legarea în serie sau paralel a mai multor HUB-uri, atingîndu-se pînă la 127 porturi libere, lucru un pic exagerat deoarece USB-ul suportă o rată de transfer de 12MB/s. Varianta pe care am avut-o la dispoziție are alimentare externă (transformator), existînd însă și una cu alimentare internă, din USB.

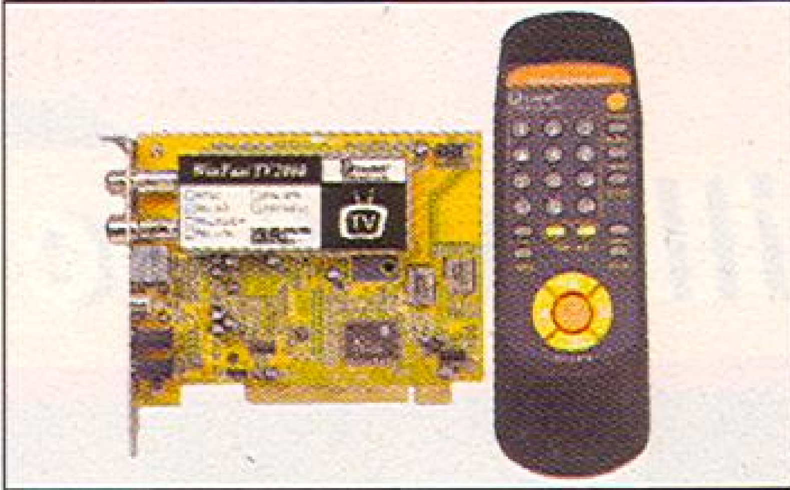
Detalii

Detalii produs	
Nume	Guillemot USB Hub
Preț	N/A
Distribuitor	Ubisoft
Telefon	(01) 231.67.69
Web	http://www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Tip hub	USB
Număr conectări	4
Aprecieri	+ Faptul că există - Faptul că poți avea USB pe placa de bază

La final
Ub Hub USB care se poate dovedi foarte util în clipa în care aveți mai multe periferice ce folosesc o astfel de conectare.

8

LeadTek TV 2000



Are posibilitatea de a realiza e-mail-uri "multimedia" cu sunet și imagine.

Informații
Redactor: Cristi Radu
Tip produs: TV-Tuner

Febra TV-Tuner-elor a cuprins în sfîrșit și România, posibilitatea de a vedea filme DVD la televizor sau de a prinde canale TV pe calculator fiind mult facilitate sau doar posibile prin intermediul acestor plăci.

TV-Tuner-ul de la LeadTek este o variantă un mai bună pe ansamblu decît cele obișnuite din comerț fiind nu numai un TV-Tuner ci și un Radio Tuner și avînd o serie interesantă de facilități.

TV 2000 are interfață PCI, telecomandă și suportă preview de la 4 la 16 canale și beneficiază de teletext, avînd de asemenea posibilitatea presetării a 10 canale pentru previzualizare rapidă. Tuner-ul suportă de asemenea captură de film în format AVI ca și imagini atît de pe televizor cît și video sau DVD. O opțiune interesantă este posibilitatea de a realiza e-mail-uri "multimedia" cu sunet și imagine.

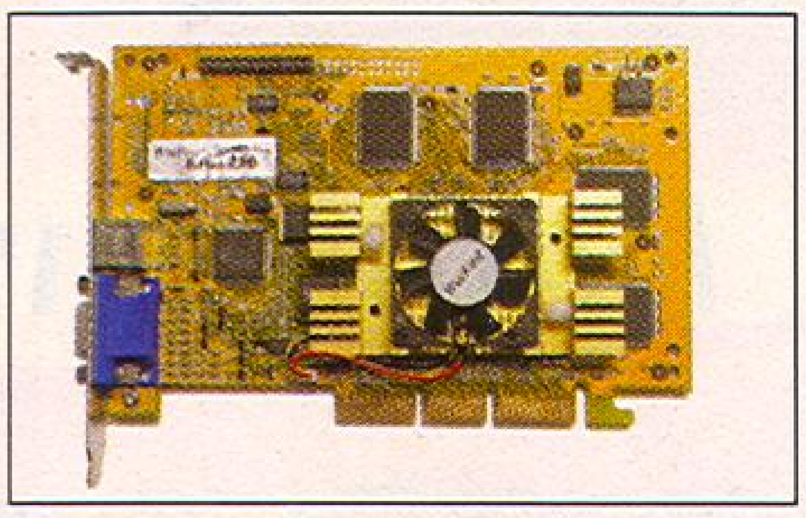
Detalii

Detalii produs	
Nume	TV 2000
Preț	77$
Ofertant	Best Computers
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Număr plăci	1
Tip	Radio / TV Tuner
Interfață	PCI
Dotări	Telecomandă
Aprecieri	+ Preview 16 canale + Teletext + E-mail-uri multimedia - Preț

La final
Un TV/Radio tuner interesant cu facilități deosebite pe care doar prețul pare a-l dezavantaja.

8.5

LeadTek R2 Geforce DDR



LeadTek a dotat placa GeForce DDR cu un răcitor extraordinar de mare

Informații
Redactor: Camil Perian
Tip produs: GeForce DDR

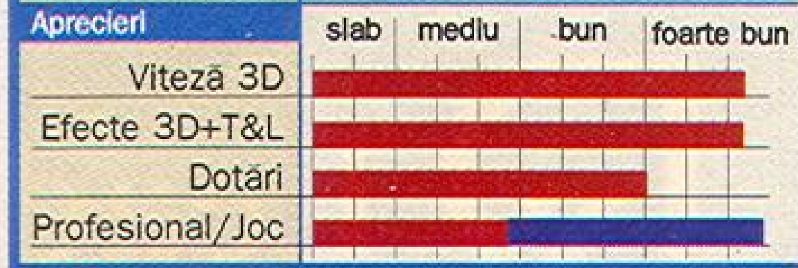
Dacă încă de luna trecută pe piață și-a făcut apariția versiunea 1 a GeForce-ului DDR de la LeadTek este momentul acum pentru Revision 2 să apară.

GeForceDDR Revision 2 nu reprezintă o placă modificată structural, ea fiind menită însă gamerilor cărora nu le este frică să umble cu un program de overclocking. În concluzie, LeadTek a dotat placa GeForce DDR cu un răcitor extraordinar de mare și un cooler, total diferit față de orice alt GeForce existent pe piață, renunțînd la ventilatorul cu care își dotase prima serie de plăci și cu care majoritatea GeForce-urilor de pe piață sunt dotate. Acesta permite evident un foarte ridicat overcloking cu sporiri vizibile de performanță. Restul caracteristicilor sunt identice cu GeForce DDR Revision 1 despre care ați putut citi în numărul trecut.

Detalii

Detalii produs	
Nume	LeadTek GeforceDDR R2
Preț	278$
Distribuitor	Romas
Telefon	(01) 231.50.97
Web	http://www.leadtek.com
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce256
Interfață	AGP
Memorie	32 Mb DDR
Extra	TV-Out
Răcire	Mega răcitor + ventilator

Aprecieri



La final
Cel mai performant GeForceDDR prezent la noi pe piață la ora actuală.

9.5

Matrox RT2000

RT2000 este o soluție real-time non-lineară de editare pentru companii sau artiști din domeniul video.

Informații

Redactor: Camil Perian **Tip produs:** Placă editare video **Tip articol:** Prezentare



Chiar dacă lipsește din valul generației actuale de plăci grafice de nivel înalt, neaducând nici o replică pentru GeForce sau pentru Voodoo 4, Matrox nu stă degeaba. Cunoscută și pentru una din cele mai puternice plăci de captură Marvel G400 ca și pentru Rainbow Runner-ul destinat acesteia, Matrox mai face încă un pas în domeniul editării video lansând RT2000.

RT2000 nu este însă o simplă placă ci un pachet de editare video foarte avansat atât din punct de vedere hard cât și soft. Omonimă pachetului în care vine RT2000 este placa de editare video care ține capul de afiș al firmei pentru lunile care urmează reprezentând o soluție real-time non-lineară de editare video. Pe lângă această placă în pachet se află și versiunea Flex3D a plăcii Matrox G400, versiunea AGP. Flex3D este o arhitectură foarte avansată ce permite maparea de texturi 3D în imaginea video. Pentru asta, imaginea este tratată ca o textură sursă pe ale cărei forme 3D poligonale ca plane sau particule sunt mapate texturi.

RT2000 are posibilitatea de a aplica peste 500 de efecte realtime și tranziții incluzând modificări de imagine prin perspectivă, scalare, imagine în imagine sau umbre. Editarea se poate face atât în format DV cât și MPEG-2 la rate variabile între 10-25 Mbs.

Pe lângă cele 2 plăci menționate, pachetul conține și o cutie cu toate intrările audio-video ca și un deosebit bundle software format din Adobe Premiere RT, Sonic Foundry ACID Music, Ulead Cool 3D și Sonic DVDit! Le.

Pachetul RT2000 este o excelentă soluție pentru editare video iar pentru specialiștii în domeniu care caută un upgrade nu poate fi decât soluția recomandată.

DETALII

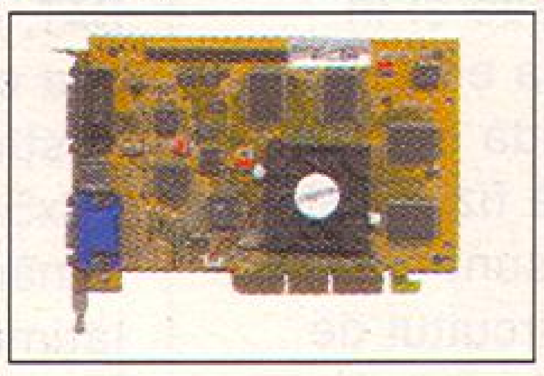
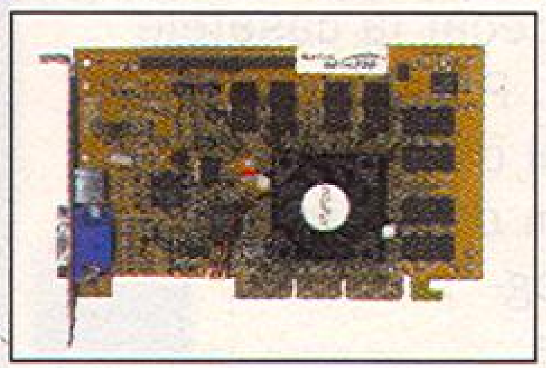
Detalii produs	
Nume	Matrox RT2000
Preț	N/A
Distribuitor	Matrox
Telefon	N/A
Web	http://www.matrox.com
Detalii tehnice	
Număr plăci	2
Interfață	AGP (G400)/PCI (RT2000)
Memorie	16 Mb
Input	1394, S Video, NTCS, PAL, SECAM, CVBS, jack RCA
Aprecieri	+ Editare DV și MPEG2 + 500 efecte real time + Bundle software excelent - Preț

La final

Pe lîngă toată tevatura video placa conține evident și o serie de opțiuni audio cum ar fi samplarea în 16 bit, 48 kHz, oversampling 64X.

8

TABEL COMPARATIV - Cele mai bune acceleratoare grafice 2D/3D cu memorie peste 16 MB

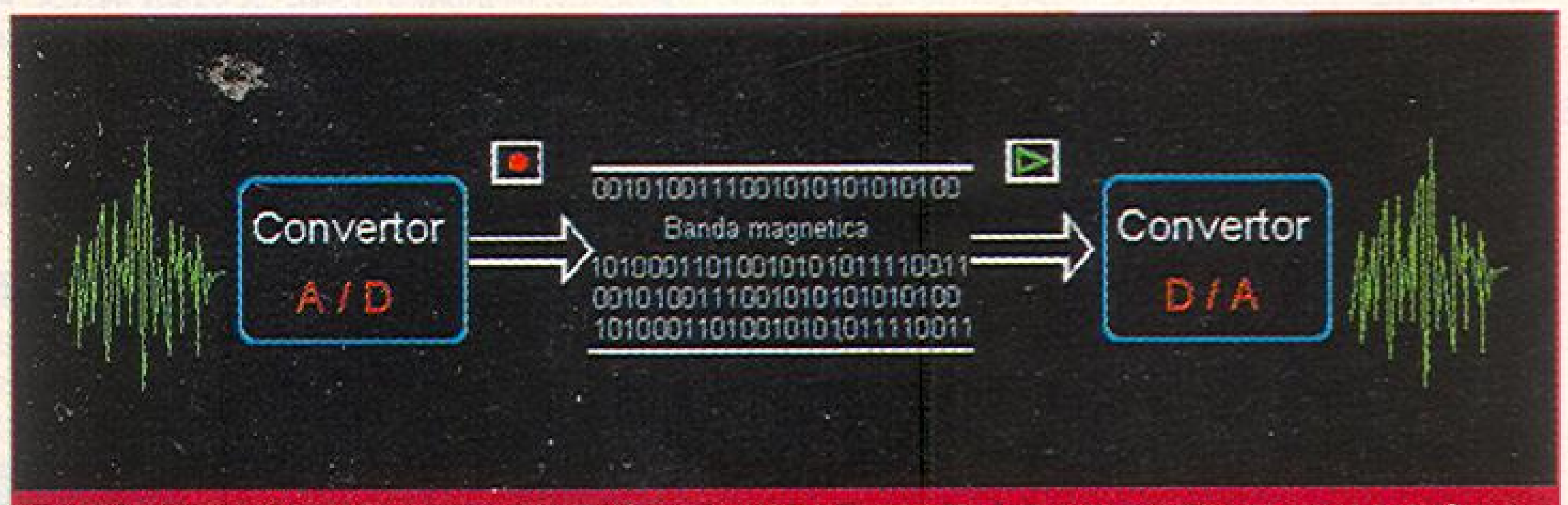
	1- LeadTek GeForce DDR	2 - Creative Annihilator Pro	3 - LeadTek GeForce SDR	4 - Guillemot 3D Prophet	4 - Guillemot Xentor 32
					
Caracteristici generale					
Producător / Distribuitor	Leadtek / Romas	Creative / Flamingo	Leadtek / Romas	Guillemot / Ubisoft	Guillemot / Ubisoft
Adresa	Puskin 18	Titulescu 121	Puskin 18	Primăverii 51	Primăverii 51
Telefon	(01) 231.50.97	(01) 222.50.41	(01) 231.50.97	(01) 231.67.69	(01) 231.67.69
Preț	278$	270$	240$	223$	165$
Internet	www.leadtek.com	www.flamingo.ro	www.leadtek.com	www.guillemot.com	www.guillemot.com
Caracteristici tehnice					
Chipset/Bus	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	GeForce256 / 256	TNT2 Ultra / 128
Memorie/RAMDAC	32 DDRAM / 350 Mhz	32 DDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 350 Mhz	32 SDRAM / 300 Mhz
Slot	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGP 4X/2X/1X	AGX 2X/1X
Rezoluție max. 2D	2048x1536 True Color	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536	1920x1440
Rezoluție max. 3D	2048x1536 True Color	2048x1536 True Color	2048x1536	2048x1536	1920x1440
Bundle	WinFast DVD, 3Deep	Evolva	WinFast DVD, 3Deep	Xing DVD Player	Xing DVD Player
Dotări	TV-Out	N/A	TV-Out	TV-Out	N/A
+/-					
	+Optim. SSE, 3D Now, DX7	-Nu are bundle de calitate	+ TV Out	+ TV-Out	+Performanțe ridicate
	+Suport OS2, Linux, BeOs	-Nu are TV-Out	- Preț	- Mai lentă ca alte SDR-uri	- Bundle redus
Rezultate la teste - 1024x768x32					
3D Mark 2000	3335	3332	2647	2620	2040
Quake 3	62.2	60.3	42.6	41.3	34
Verdict	9.5	9.3	8.8	8.7	7.9
	6. LeadTek TNT2 Ultra TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP4X	**9. Matrox G400 Max** G400, 32 Mb, 2x128 Bus	**7. Gigabyte TNT2 A** TNT2A, 32 Mb, 0.22 microni	**8. Diamond Viper V770** TNT2 Ultra, 32 Mb, AGP4X	**10. LeadTek TNT2 Pro** TNT2 Pro, 32 Mb, 0.22

Tehnologia trebuie cunoscută. Folosirea DAT a reprezentat o deosebită schimbare

Formatul DAT

Avantajul înregistrării pe DAT se observă, în primul rând, la corecția erorilor.

Informații
Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Tehnologie **Tip articol:** Prezentare



Principiul de funcționare a înregistrării pe DAT + principiul de redare care practic se desfășoară în sens invers decît cel de înregistrare.

Mediul de stocare digital DAT, după cum și numele o spune (DAT = Digital Audio Tape), este utilizat atât în stocarea datelor (baze de date) în vederea trimiterii lor ulterioare, dar în special în domeniul audio. Datorită calității foarte bune a sunetului, a ajuns standardul pentru back-up audio, sau pentru matrițe audio.

Diferența între banda audio normală (cea analogică) și banda DAT (cea digitală) constă în aceea că este rezolvată problema degradării produse de stocarea analogică. Cu toate că în momentul de față în studiouri se practică harddisk recording-ul (adică înregistrarea pe HDD), deci evident preferată înregistrării pe DAT, în cazul prestrației "live" este încă destul de des utilizat DAT-ul datorită corecției de erori.

Pe scurt DAT-ul funcționează ca un videocasetofon, accesul la o anumită poziție făcându-se prin derulare, însă la viteze apreciabile.

Principiul de funcționare.
Stocarea digitală presupune inscripționarea pe bandă magnetică însă în mod diferit decât la casetele clasice. Pentru explicarea modului de funcționare să luăm de exemplu înregistrarea audio pe DAT.

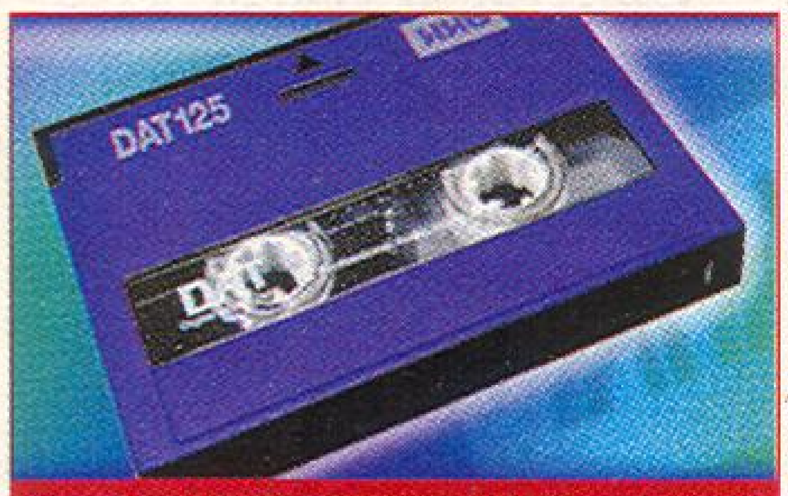


Semnalul provenit de la sursa sonoră, trece printr-un filtru low pass (anti- aliasing filter), după care semnalul filtrat trece printr-un convertor analogic - digital (C A /D), convertor care măsoară voltajul wave-ului de câteva mii de ori pe secundă. De fiecare dată când este efectuată o măsurare, o valoare binară (1 sau 0) este generată ca reprezentând voltajul față de un prag. Aceste numere binare sunt stocate magnetic pe caseta DAT. Cu cât numărul în baza 2 (numărul binar) are mai mulți biți adică este mai lung, cu atât va crește și acuratețea înregistrării. Deci practic numerele binare scurte generează rezoluții slabe ale înregistrării (de exemplu rezoluții pe 4, 8, 16 biți).

În unele articole de prezentări multimedia am folosit termenul de sampling rate sau rată de samplare. Rata de samplare reprezintă chiar acel proces de măsurare de mii de ori pe secundă (de exemplu unei rate de samplare de 48000Hz îi corespund 48000 de măsurători pe secundă). Procesul de redare este absolut invers: numerele binare sunt citite de pe bandă iar un convertor digita-analogic (CD/A) transformă acele numere înapoi în semnal analogic. Astfel sunt eliminate distorsiunile, variațiile de viteză, fapt ce face înregistrarea digitală clară.

Avantajul stocării pe DAT se vede și în corectarea erorilor. Dacă banda este degradată fizic, datele pierdute sunt restaurate de circuitul de corectare a erorilor.

Cu toate acestea este recomandat ca primele minute precum și ultimele să nu fie utilizate pentru înregistrare deoarece rata erorilor este considerată mai mare atât la început cât și la sfârșitul benzii.



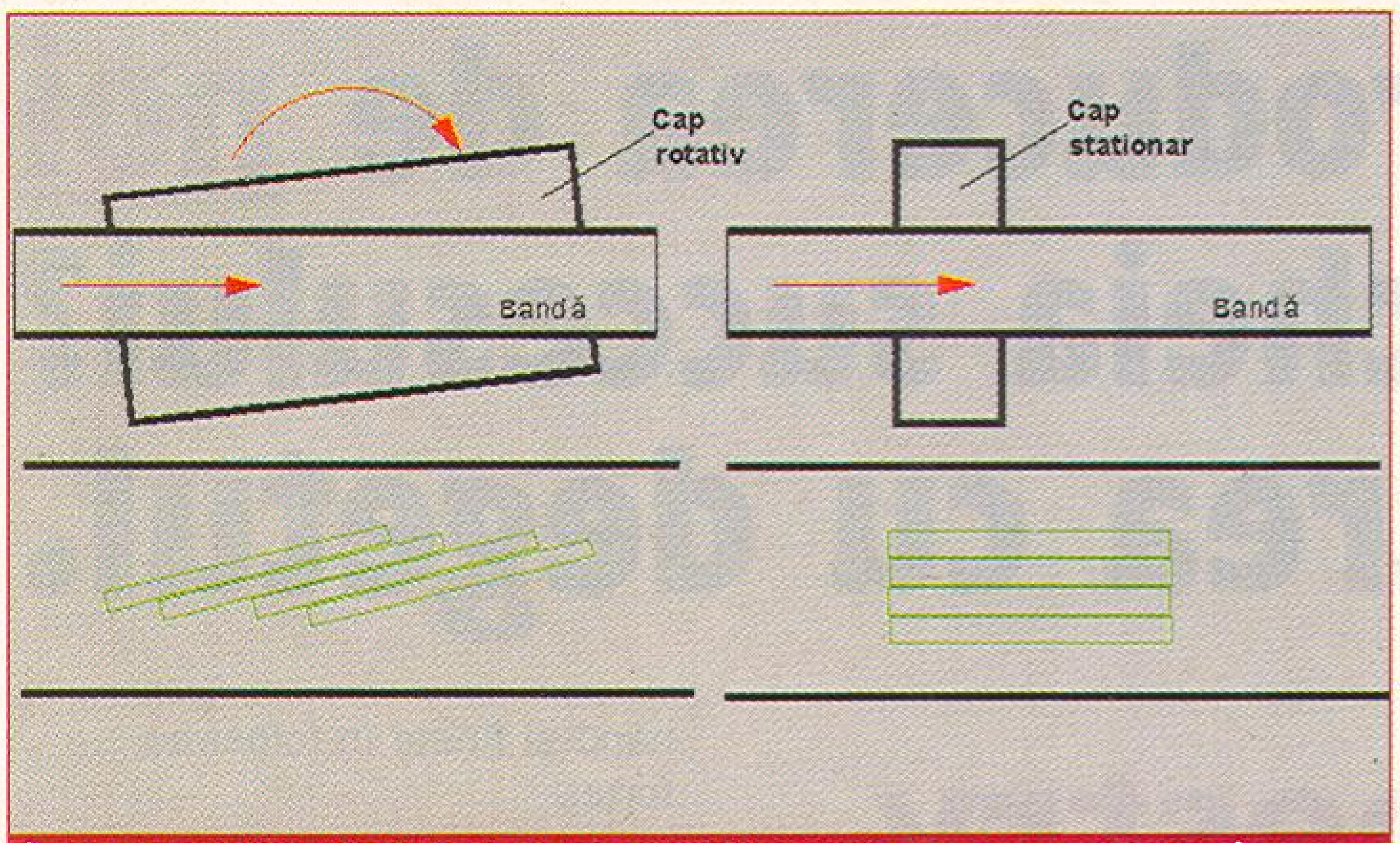
Caseta HHB DAT , una dintre cele mai bune de pe piața internațională.

Câteva "DAT-e" tehnice
Să începem în primul rând cu casetele. Acestea sunt produse de diverse firme: TDK, BASF, SONY, FUJI etc., fiecare din aceste firme având diverse lungimi ale casetelor. În general totuși se încearcă să se meargă pe valorile: 30, 60, 90, 120, 180 minute. Caseta DAT, este cam jumătate din cea obișnuită, afirmație susținută de cotele: 73x54x10.5 mm, cote determinând respectiv: lungime, lațime și grosime. Banda în sine este de 3,81mm lățime. De exemplu casetele HHB DAT au o altă gamă de durate: 15, 35, 50, 65, 95, 125min.

Măsurile de precauție cu privire la protecția casetelor sunt asemănătoare cu cele de



Câteva tipuri de DAT recordere. Ambele sunt fixe (de studio).



În stînga, modelul R-DAT precum și dispunerea pe diagonală a track-urilor. În dreapta, cazul cu cap staționar .

la diskete (măsuri cu privire la câmpurile magnetice neprotejate de la boxe, monitoare, sau cu privire la variații mari de temperatură). Tot referitor la casetele HHB DAT (considerate a fi unele dintre cele mai bune chiar de către alți producători), carcasa este de polipropilenă (prescurtat PP) în locul plasticului obișnuit, fapt ce îi conferă unele proprietăți mai bune cu privire la rezis-

"au fost realizate recordere ce ajung la o rata de samplare de 96kHz."

tența la temperaturi înalte (aproape de 100 °C spun producătorii) precum și protecție la praf mai bună. Totuși HHB recomandă ca temperatura de înregistrare să fie 20 °C iar de depozitare 15 °C. În aceste condiții, păstrarea informațiilor nealterate pe DAT este mai mare de 30 de ani.

Altă parte importantă a înregistrării digitale o constituie recorder-ul. În ciuda faptului că DAT-ul a apărut de ceva vreme, la noi, un recorder este încă scump chiar în condiția achiziționării de la persoane ce posedă un număr mai mare de mâini (mâna a II-a, ...).

Recorderele sunt diferențiate de caracteristici complexe, începând de la tipuri de afișaj, rata de samplare, formatele (DAT, R-DAT). Într-adevăr, unele recordere sunt pe formatul R-DAT (de la Rotating-head Digital Audio Tape). Acest format a fost adoptat de mai mulți fabricanți, în special cei japonezi, formatul R-DAT oferind diverse rate de samplare până la 48000Hz. R-DAT, reprezintă cazul cu capul rotitor și înclinat (asemănător cu videocasetofonul). Datorită faptului că este înclinat și în mișcare de rotație plus faptul că banda are o mișcare liniară vom avea și o dispunere a track-urilor pe bandă după diagonală. În alt caz, adică atunci când capul recorderului este staționar, track-urile vor fi dispuse pe lungimea benzii, lucru ce se poate vedea mai bine în figură.

În orice caz, calitatea înregistrării digitale pe DAT, este cel puțin ca pe CD, chiar mai ridicată, mai ales dacă avem în vedere faptul că în mod normal se lucra cu rata de samplare la 48kHz iar acum au fost realizate recordere ce ajung la o rată de samplare de 96kHz.

Totuși, un dezavantaj al sistemului de înregistrare DAT îl constituie saturația de bandă. DAT -urile, în cazul de overload, generează spike-uri (adică vârfuri de semnal mare pe durata a 1,2,3, eșantioane cu efect audio de pocnituri în boxe). Spre deosebire de înregistrările analogice, banda magnetică are un efect de saturație care constă într-o compresare dinamică și spectrală specifică, fară a distorsiona. Distorsiunile apar doar dacă este depășit pragul limită cu aproape 6dB. Unele recordere au deja încorporat un compresor astfel încât să se poată fixa o limită fictivă cu 6bd mai puțin decât cea reală în ideea evitării situației menționate mai sus.

Un recorder DAT nu este necesar să fie unul fix ci pot fi chiar mobile. Astfel, este cel din figură care are aceleași



Sony TCDD100 DAT Walkman

proprietăți ca și unul fix, însă este mai mic ca dimensiuni și poate fi deplasat în diverse locuri. Mai mult există și walkman-uri DAT, cu posibilitatea de ascultare dar și de înregistrare datorită intrărilor de MIC, LINE etc.

În concluzie, chiar dacă a apărut de ceva timp, DAT poate rămâne încă standard în industria muzicală pentru matrițe, prestații live dar și în stocarea datelor.



DAT-ul portabil, un ministudio cu o grămadă de funcții la tine în geantă.



Există și walkman-uri DAT, cu posibilitatea de ascultare dar și de înregistrare.

DETALII

Detalii produs	
Nume	DAT
Detalii tehnice	
Rată de samplare oferită	48.000 Hz - 96.000 Hz
Recordere	De studio, portabile.
Temperatură înregistrare	20°C
Depozitare	15°C
Aprecieri	
	+corecția erorilor ridicată - prețul foarte mare
La final	
Chiar dacă a apărut de ceva timp formatul DAT este în continuare în atenția inginerilor de sunet.	
A apărut	

Este introducerea de noi tehnologii cheia succesului? ATI încearcă marea cu degetul.

Charisma & Tapestry

ATI a hotărît să nu se mai laude cu fill rate şi alte probleme asemănătoare. Problema se pune acum cine aduce cele mai noi şi atractive tehnologii.

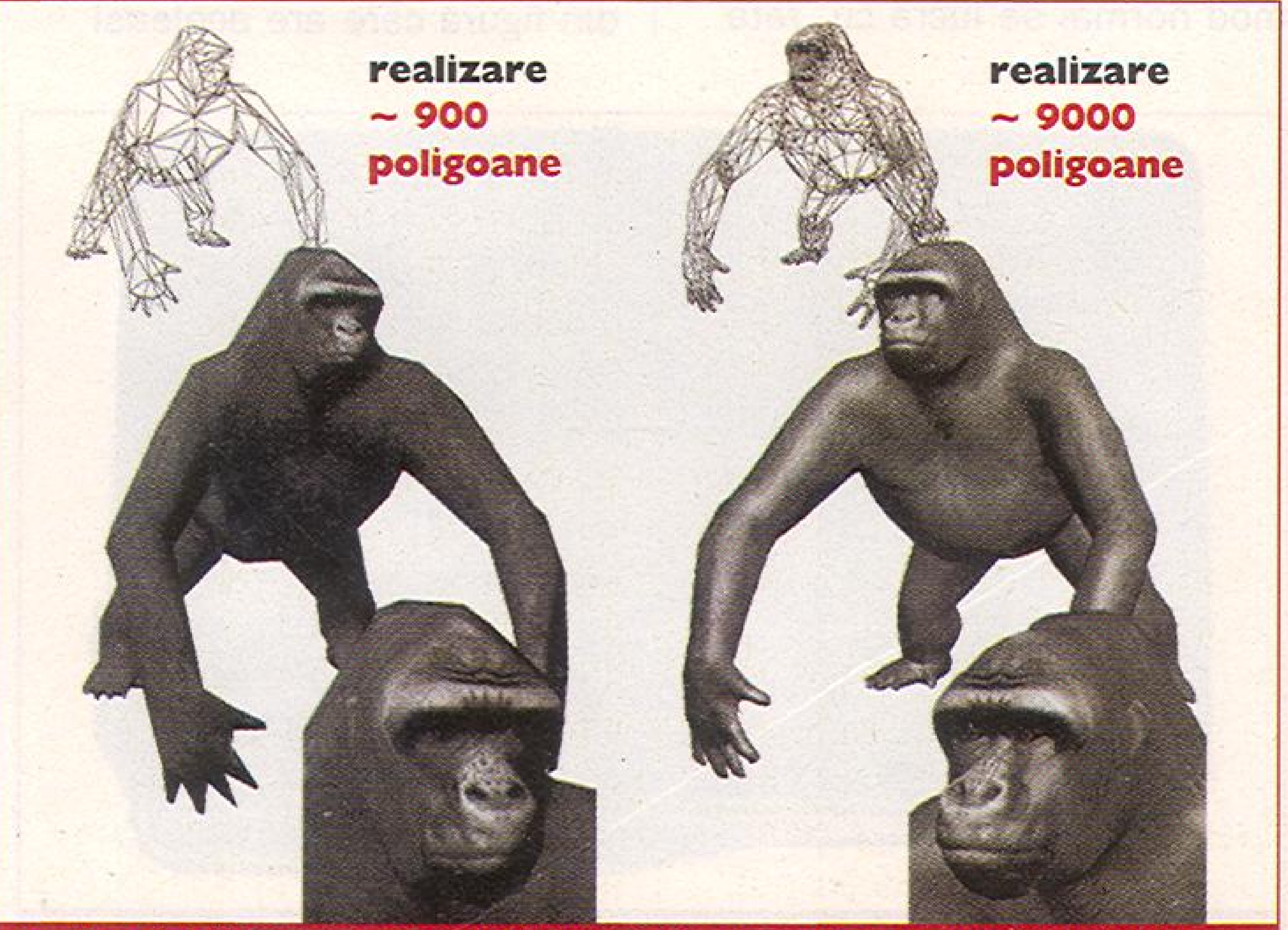
Informaţii
Redactor: Cristi Radu **Tip produs:** Tehnologie **Tip articol:** Prezentare

Surpriza anului 2000 este fără îndoială Ati Technologies, firma canadiană care speră să devină liderul incontestabil al pieţei video în acest an. Elemente care să anunţe un astfel de viitor pentru Ati sunt destule. Pe de-o parte firma dispune de imense resurse financiare rezultate din comercializarea plăcilor video în sistem OEM (adică sunt incluse în mod standard în configuraţiile la cheie ale calculatoarelor), mai ales pe soluţii Macintosh dar şi PC. Seria de procesoare Rage, deşi nu se află în top din punctul de vedere al performanţelor, are toate caracteristicile concurenţei la un preţ mai mult decât accesibil.
În fine, anul acesta la CeBit, înaintea anunţării oficiale a noii generaţii de procesoare, Ati a dezvăluit presei prima placă de bază care îi poartă emblema. Lucrul nu ar fi fost neobişnuit (deşi placa are câteva caracteristici care o fac atractivă) dacă pe aceasta nu ar fi fost prezent, în mod standard un chip-set Transform & Lighting capabil să animeze, teoretic, 12.5 milioane de poligoane pe secundă. Devenea astfel evidentă direcţia pe care şi-a propus Ati să meargă.

„Geforce a făcut un pas adaugînd detaliu obiectelor, Charisma merge mai departe adaugînd controlul fin al acestor detalii"

Charisma şi Tapestry

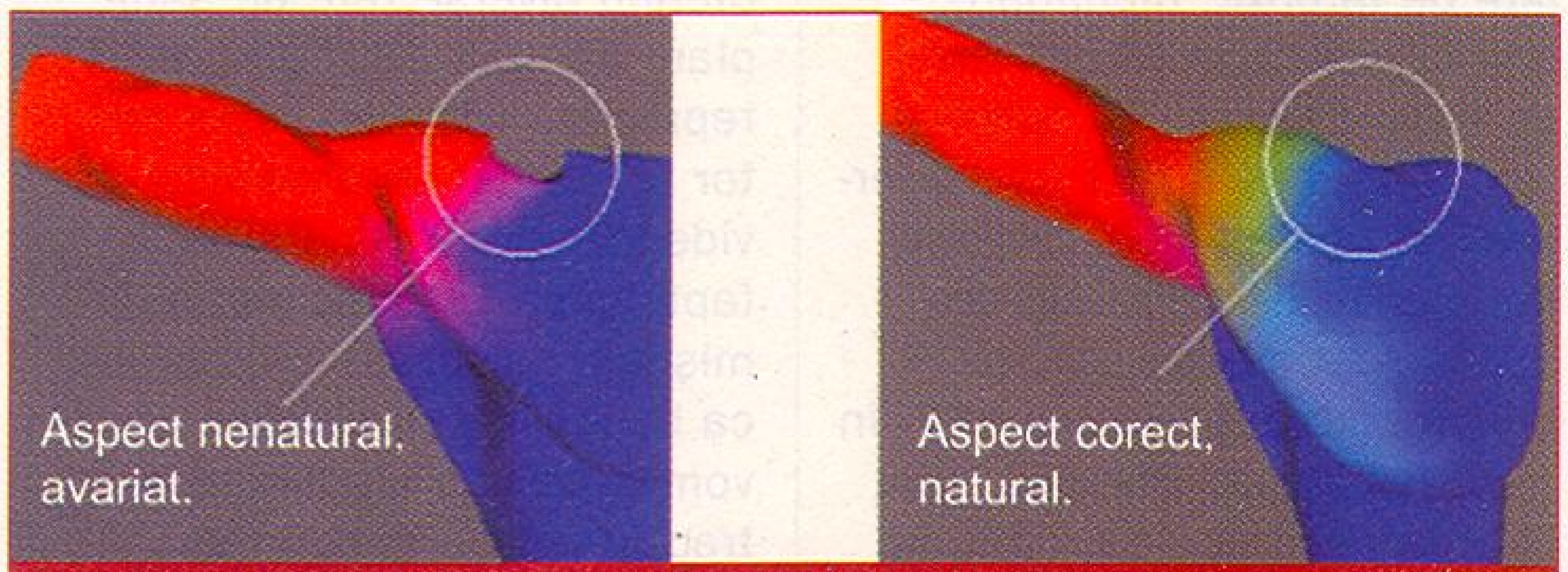
Acestea sunt numele de cod date direcţiilor principale pe care noul chipset Ati le dezvoltă şi le inovează în acelaşi timp. Este evidentă dorinţa programatorilor de a avea cât mai mult control asupra unor caractere detaliate. Geforce a făcut primul pas adăugând detaliu obiectelor, Charisma merge mai departe adăugând şi controlul fin al acestor detalii. Potrivit estimărilor firmei, ceea ce indică că sunt pregătiţi să ofere aşa ceva, noua generaţie de plăci grafice ar trebui să ofere de 10 ori mai multe poligoane în obiecte decât generaţia actuală. Playstation 2, de-abia lansat în SUA atinge acest deziderat cu cele 66 de milioane de poligoane/sec, însă Ati susţine că poate atinge şi chiar depăşi această cifră. Desigur, puterea brută, asigurată de un chip ce suportă Transform & Lighting nu este totul, Charisma însemnând şi fineţe în folosirea forţei.



Sporirea detaliilor nu se poate realiza decît cu un număr mai mare de poligoane

Skeletal Animation şi Skinnig

Animaţia pe bază de schelet nu este ceva nou în aplicaţile 3D.



Prin skinning tranziţia este naturală între îmbinările de oase.

3D Studio MAX şi alte aplicaţii profesionale folosesc această procedură de mai multă vreme, iar mai de curând au început să apară şi pe PC aplicaţii în timp real mai ales în domeniul jocurilor. Ce este nou însă este suportul hardware pentru realizarea animaţiilor pe bază de schelet. Practic o dată ce sunt definite oasele unui schelet "îmbrăcat" ulterior în poligoane nu mai este nevoie să faci transformarile de mişcare a acestor poligoane la fiecare pas, placa video prin motorul TL ocupându-se de asta. Programatorul, prin intermediul unui API de nivel înalt gen OpenGL sau DirectX8, transmite hardware-ului numai matricile de mişcare ale oaselor scheletului, animaţia propriu-zisă fiind realizată de către chipsetul grafic. O problemă care apare deseori în acest tip de animaţie este legată de punctele de legătură între două oase care sunt reprezentate greşit în momentul îmbinării poligoanelor care le acoperă. Skinning-ul intervine în acest moment, realizând tranziţia uniformă între zonele abrupte de îmbinare.

Fiecare operație asupra poligoanelor ce alcătuiesc scheletul unui model 3D necesită un număr de matrici de mișcare, vizualizare, etc. În general calculele sunt foarte laborioase, necesitând o putere mare de calcul. GeForce 256 oferă suport pentru calcule implementate hardware pentru 2 matrici în timp ce Ati prin Charisma Engine oferă suport pentru 4 astfel de matrici.

Keyframe Interpolation

Probabil de mare efect va fi implementarea expresiilor unei fețe umane într-un caracter 3D. Toată lumea a rămas efectiv "cu gura căscată" la demonstrația tehnologiei din spatele PlayStation 2, atunci cînd fiecare mușchi de pe fața unui personaj părea că se mișcă independent pentru a realiza o nouă expresie. Charisma Engine oferă evident suport hardware pentru astfel de efecte, altfel nu ar mai fi vorba de carismă.

"3 texturi pentru un pixel aduc o notă importantă de realism în plus, adâncimea"

Pixel Tapestry Architecture

Dezideratul oricărui producător de plăci grafice cu accelerare 3D este acela de a simula cît mai bine realitatea. Iar acest lucru nu se poate face deocamdată fără ajutorul texturilor, adică a imaginilor aplicate peste poligoane pentru a simula consistența materială a unui obiect. Realizarea unor imagini foto-realistice nu se poate deci realiza fără implementarea unei arhitecturi de procesare a texturilor cît mai eficiente și mai avansate din punct de vedere tehnologic. Ati introduce pentru prima oară posibilitatea aplicării a trei texturi pentru crearea unui singur pixel într-o singură trecere. Pînă acum TMU-urile (Texture Management Unit) puteau asambla doar 2 texturi la o trecere, eventual existînd 2 sau mai multe astfel de TMU-uri fie pentru a realiza doi sau mai mulți pixeli afișabili pe ecran într-o trecere fie pentru a aplica mai mult de 2 texturi unui singur pixel. 3 texturi pentru un pixel aduce o notă importantă de realism în plus, adîncimea. Bump-mapping-ul, procedeul prin care este simulată rugozitatea unei suprafețe este ajutat de cea de-a treia textură care poate fi modificată în timp real ca în cazul EBMP (Environmental Bump-Mapping) ceea ce dă efectul de valuri atît de cunoscut la plăcile Matrox G400.

Texture Transformation

Tapestry este foarte versatil în a realiza texturarea obiectelor. Pentru a simula reflecțiile asupra obiectelor, un programator ar trebui să consume timp de procesor important în economia unei aplicații în timp real. Tapestry intervine în acest punct implementînd în hardware diverse procedee de relizare e reflexiilor mediului înconjurător asupra unui obiect. Cea mai avansată metodă, Cubic Enivronment Mapping presupune de exemplu generarea automată a unui număr de 4-6 texturi care sunt apoi combinate cu textura de suprafață a obiectului vizat. Deși există metode de optimizare a acestei proceduri (rezoluții mai mici) chiar și GeForce are nevoie de timp pentru a realiza acest efect. Prin implementare, Tapestry promite un timp suplimentar foarte mic pentru Cubic Env. Mapping pentru a păstra fluiditatea aplicației.


Ca și la NVIDIA, Charisma va suporta Cubic Environmental Mapping


4 matrici de transformare ajuta la morfarea suprafetelor.


Shadow maping (se observă pe cutie)

Priority Buffers și Range Based-Fog

În sfîrșit două implementări hardware a umbririi și ceții. Stencil Buffer-ul folosit pînă acum pentru crearea umbrelor nu scutea procesorul de alocarea unor timpi suplimentari pentru o simulare cît de cît realistă. Priority Buffers stochează o listă a obiectelor în funcție de distanța față de un obiect vizat. În acest fel calculele realizate pînă acum de procesor pentru a calcula distanța pînă la obiect sunt realizate deja în hardware, cu aproximații suficient de bune astfel încât ceața de exemplu să aibă un aspect normal circular în jurul punctului de observație, nu ca un zid drept ca pînă acum. Modul cum o să arate într-adevăr ceața și umbrele și cum o să se miște o astfel de aplicație rămîne însă de văzut.

Speranțe

Ati a fost pînă acum întotdeauna cu un pas în urmă în ceea ce privește performanțele. Sigur produsele erau bune însă parcă apăreau prea tîrziu întotdeauna. Noua placă grafică este promisă însă pentru partea a doua a acestui an, ceea ce ar fi foarte bine avînd în vedere concurența. NV15 și NV20 generația următoare de la nVidia care va apare în aceeași perioadă va fi o revizuire a GeForce-ului actual, care desigur va aduce o creștere de performanțe însă nu și o sporire a specificațiilor, iar 3dfx-ul trebuie să probeze prețul pe care îl cere pentru o tehnologie care trebuia să apară deja de ceva timp. Avînd în vedere că Ati a avut întotdeauna prețuri bune, iar memorile DDR vor fi standard, raportul performanță / preț va fi probabil imbatabil pentru multă lume. Așa cum spuneam urmează timpuri bune și pentru buzunarele noastre.

Detalii

Detalii produs	
Nume	Charisma & Tapestry
Producător	ATI Technologies
Detalii tehnice	
Texturare	3 texturi pe ciclu
Bump Mapping	EBMP & Cubic BM
Suport animație	Vertex Blending, Keyframe Interpolation, Skinning
Aprecieri	
	+ Specificații complete TL + Suport programare foarte larg
La final	
Cele 2 tehnologii promit o placă de accelerare 3D foarte performantă la un preț rezonabil.	

Q2 - 2000

Toate sistemele de operare evoluează. Microsoft este însă cu un pas înaintea tuturor.

MICROSOFT WINDOWS 2000

Windows 2000 este în acelaşi timp foarte important pentru Microsoft, care nu are cum să facă faţă invaziei Linux decît cu un sistem de operare fiabil, modern şi usor de utilizat

Informaţii
Redactor: Alex Bartic **Tip produs:** Sistem de operare **Tip articol:** Prezentare

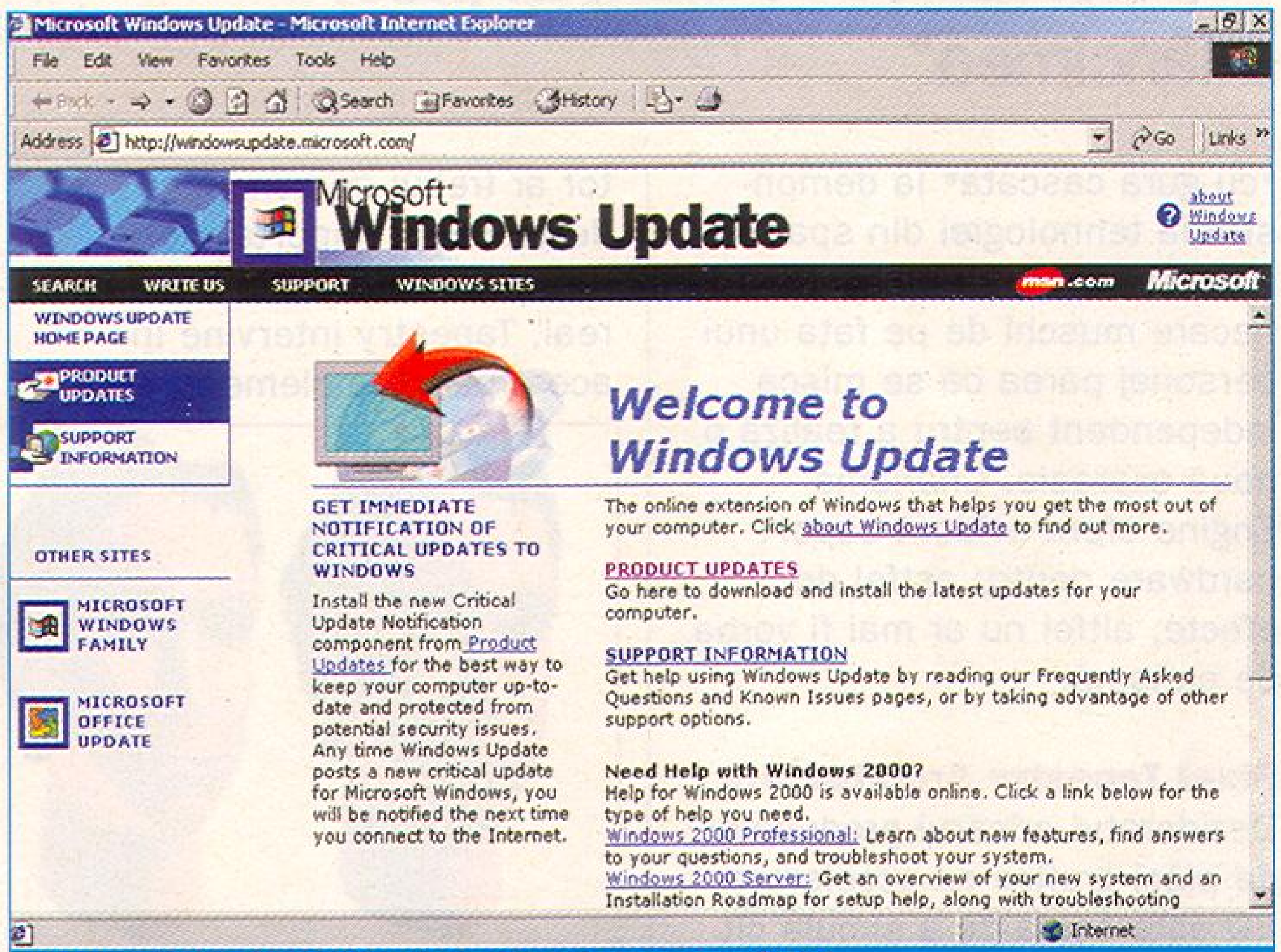
Windows 2000 este indiscutabil cel mai aşteptat sistem de operare de la Windows 95 încoace. Windows 2000 este în acelaşi timp foarte important pentru Microsoft, care nu are cum să facă faţă invaziei Linux decât cu un sistem de operare fiabil, modern şi uşor de utilizat.

În acelaşi timp pentru a concura pe piaţa superserverelor, unde se învârt cu adevărat banii grei, Microsoft avea nevoie de un SO nou, mult mai scalabil decât NT4.

Instalarea

Procesul de instalare decurge foarte uşor chiar şi în cazul în care este vorba de varianta Server. La Professional installer-ul "toarnă" pur şi simplu pe HDD aproape toate aplicaţiile din kit, inclusiv jocuri, Accesibility Options, Hyperterminal sau NetMeeting, iar utilizatorul nu are nici măcar cum să le dezinstaleze. De asta nu trebuie să mire pe nimeni că sistemul de operare ocupă destul de mult.

Windows 2000 poate fi instalat prin upgrade de la Win98 şi NT4 sau curat, bootînd de pe CD. O foarte importantă adiţie la meniul de instalare moştenit din NT4 este Recovery Console, un fel de



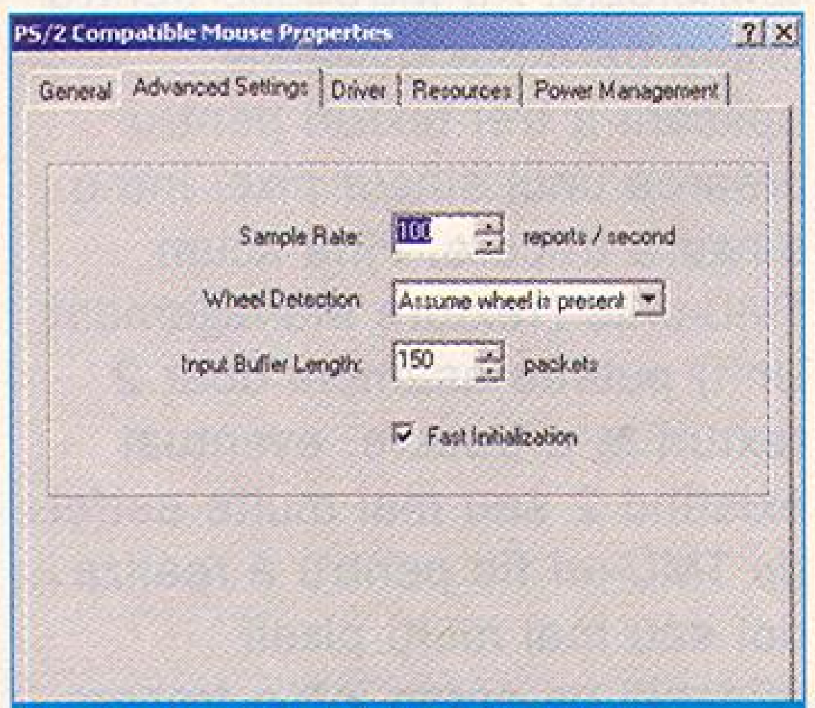
Microsoft oferă update-uri aproape lunare pe site-ul Windowsupdate.microsoft.com

MSDOS limitat care conţine comenzile necesare reparării manuale a Windows 2000. De aici se pot face/şterge partiţii, reface MBR-ul sau manipula fişiere. Există în continuare varianta veche, de reparare a sistemului utilizând dischete.

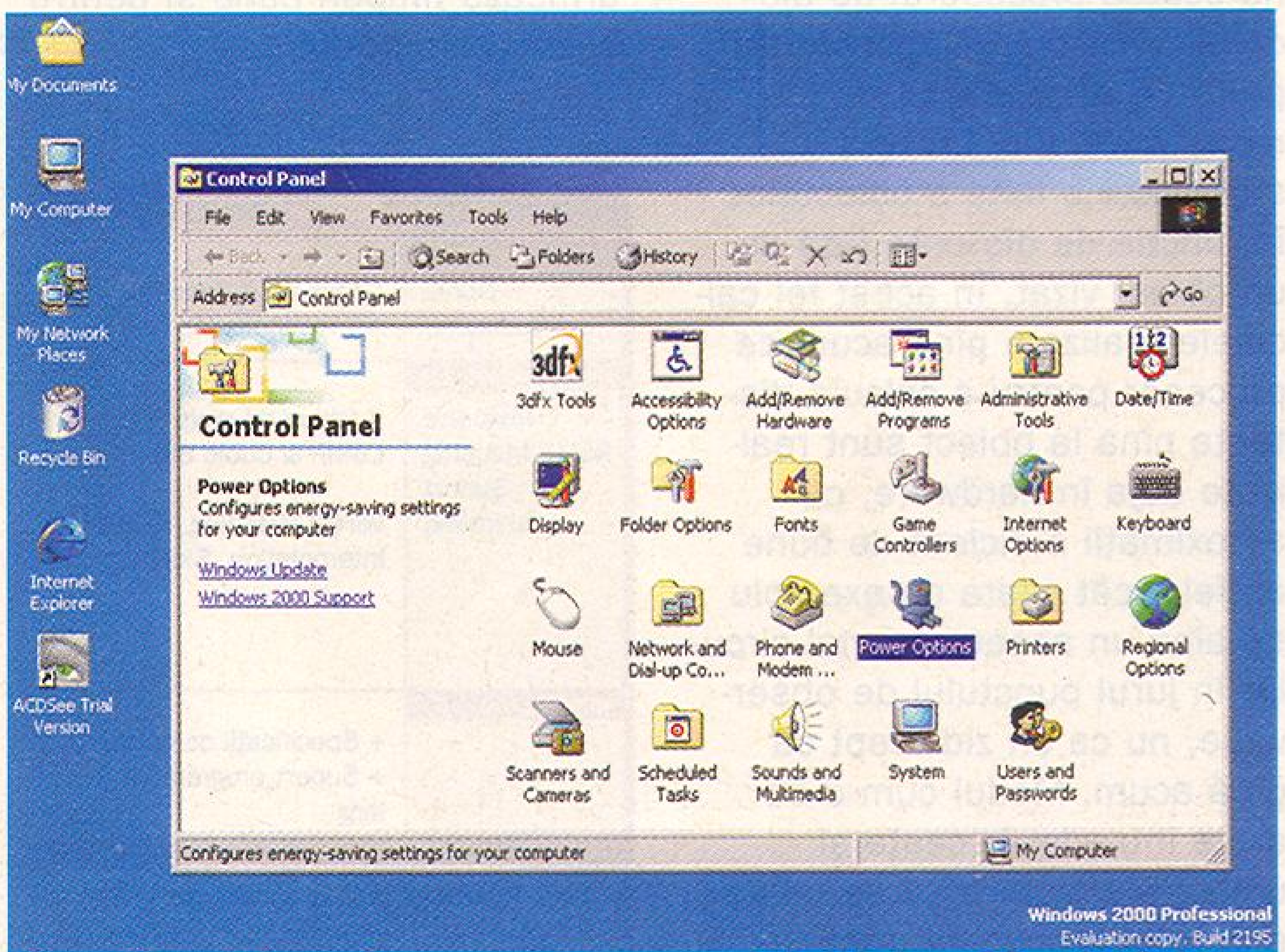
> "Are meniuri personalizate, elementele neutilizate fiind ascunse dupa un timp"

Interfaţă

Windows 2000 utilizează o interfaţă Windows 98 îmbunătăţită. Pe lângă elementele decorative, ca meniurile care apar printr-un fade-in există însă şi câteva funcţii interesante, ca posibilitatea de a extinde anumite entry-uri din Start Menu (Control Panel, Network and Dial-up Connections, şamd). Ca şi



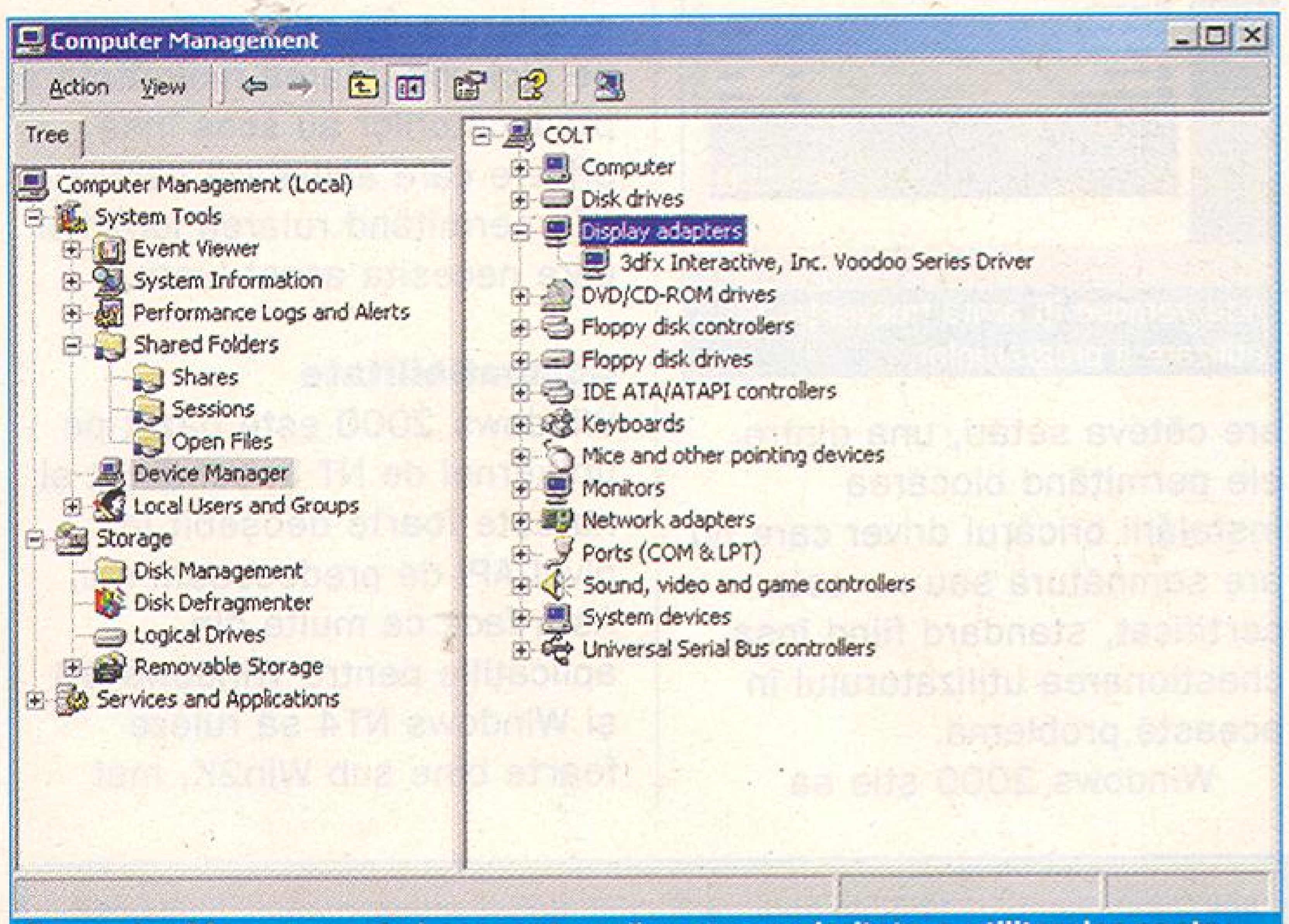
Se poate seta pînă şi frecvenţa port-ului PS/2.



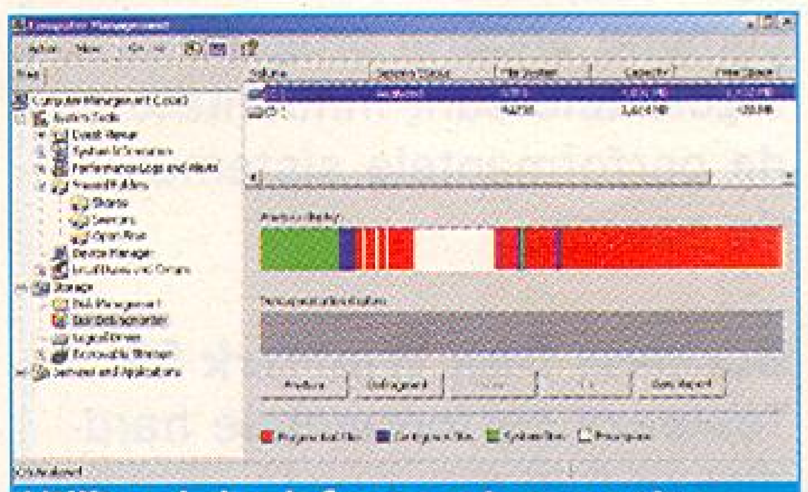
Control Panel-ul este foarte asemănător cu cel din Windows 98, asigurînd trecerea uşoară de la vechiul sistem de operare la Windows 2000.

TABEL COMPARATIV - Cele 4 tip-uri de Windows 2000

	Windows 2000 **Professional**	Windows 2000 **Server**	Windows 2000 **Advanced Server**	Windows 2000 **DataCenter**
Adresat	Este adresat utilizatorilor casnici şi micilor firme care doresc un Windows mai stabil, lipsit de cod pe 16 biţi. Este perfect adaptat rolului de staţie de lucru, rulând pe desktop-uri, laptop-uri şi notebook-uri.	Server pentru firme mici şi medii, oferind servicii de internet şi intranet.	Server pentru firme mari, care utilizează computere puternice pentru intranet şi internet.	Marilor corporaţii care utilizează baze de date mamut sau au servere pentru tranzacţii / e-commerce apelate de mai multe mii de ori pe minut.
Suport	Pînă la 2 procesoare (SMP) şi 4GB memorie.	Pînă la 4 procesoare (SMP) şi 4GB memorie.	Pînă la 8 procesoare şi 8GB RAM.	Pînă la 32 de procesoare şi 64GB RAM.
Necesitati	Pentium 133 cu 64MB RAM şi 1GB HDD. Recomandat P2-400 cu 128MB RAM.	Pentium 133 cu 128MB RAM şi 1GB HDD. Recomandat P2-500 cu 256 MB RAM şi 2+ GB HDD.	Pentium 133 cu 128MB RAM şi 1GB HDD. Recomandat P2-600 cu 256+ MB RAM şi 4GB HDD.	Urmează să fie stabilite înaintea lansării care va avea loc pînă în toamnă.



Computer Management-ul concentrează marea majoritate a utilitarelor pentru administrarea sistemului.



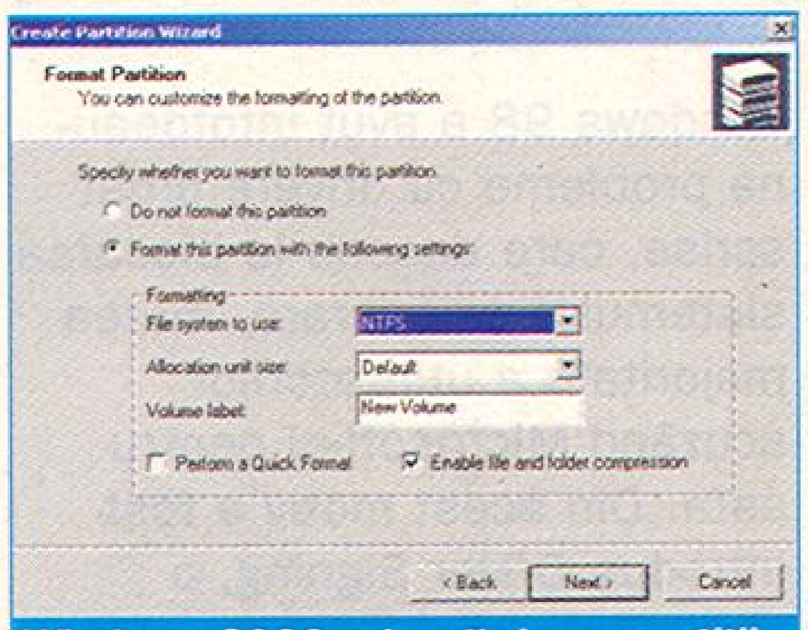
Utilitarul de defragmentare pentru NTFS5 este integrat în sistem.

Office 2000, Windows 2000 are meniuri personalizate, elementele neutilizate fiind ascunse de către Explorer dupa un timp.

Utilizatorii de NT4 vor constata rapid că multe din utilitarele cu care erau obişnuiţi au fost mutate, Administrative Tools făcând acum parte din Control Panel (lucru care poate fi totuşi customizat). Cea mai mare parte a funcţiilor care ţin de administrarea computerului au fost concentrate în Computer Management.

Notebook-uri

Similar Windows 98-ului, Windows 2000 suportă foarte bine ACPI (Advanced Configuration and Power Interface), unul dintre cele mai importante standarde cînd vine vorba de calculatoare portabile. Un alt lucru bun (si care merge şi la desktop-uri) este funcţia de hibernare, care salvează conţinutul memoriei pe hdd, la prima pornire sistemul revenind în aceeaşi



Windows 2000 rulează de pe partiţii tip FAT, FAT32 şi NTFS.

stare. Synchronization Manager permite sincronizarea fişierelor de pe un portabil atunci când acesta se dochează sau intră în reţea.

PnP & driver-e

Una din principalele probleme ale Windows NT4 când venea vorba de hardware era suportul Plug-n-Play, implementat parţial şi în cele mai multe cazuri total nefuncţional.

Windows 2000 are un suport PnP foarte bun, chiar

NTFS5

NTFS5 nu este un sistem de fişiere nou, el fiind introdus încă de la Service Pack 4 în Windows NT4. NTFS5 seamănă mai mult ca funcţionalitate cu sistemele de fişiere folosite de către UNIX-uri decît cu FAT32, introdus încă din Windows 95 OSR2.

Principalele avantaje ale NTFS5 sunt sistemele de drepturi, quota, criptare, mounting points, compresie şi link tracking.

*Quota este preluată pe UNIX şi permite administratorului de sistem să limiteze spaţiul maxim ocupat de către un utilizator pe HDD.

*Criptarea sau EFS (Encryption File System) este mai mult un add-on la NTFS5 care permite utilizatorilor să-şi protejeze datele mai eficient decît utilizînd strict sistemul de drepturi.

*Mounting points permit maparea unei partiţii sub mai multe litere sau într-un subdirector de pe o altă partiţie.

*Compresia integrată în NTFS5 funţionează şi doar pe subdirectori şi este transparentă pentru utilizatori. Algoritmul este destul de eficient şi foarte folositor în cazul stocării de baze de date.

*Link tracking este o funcţie care permite sistemului să îşi dea seama că un anumit link (fisier sau director) a fost mutat în altă parte, dar în cadrul aceleiaşi structuri Active Directory.

superior celui din Windows 98, la rândul lui excelent.

Partea de PnP din Win2K este administrată de două componente diferite. Prima dintre ele, PnP Manager, se ocupă cu detectarea noului hardware chiar dacă acesta este adăugat în timp ce sistemul funcționează. Din nefericire nu detectează chiar orice, ca de exemplu introducerea unui model mai vechi de HDD IDE fără a reseta sistemul poate să rămână fără rezultat. Sunt însă cunoscute câteva experiențe reușite (deși nerecomandate) ca inserarea unor plăci de sunet fără a închide computerul. PnP Manager detectează perfect, fără repornire, device-urile USB (mouse-uri, camere digitale, șamd) ca și pe cele care utilizează standard-ul FireWire.

Arbiter-ul este cea de-a doua componentă a suportului de PnP și se ocupă exclusiv cu tot ce ține de laptop, laptop docking și dispozitive PCMCIA.

Drivere

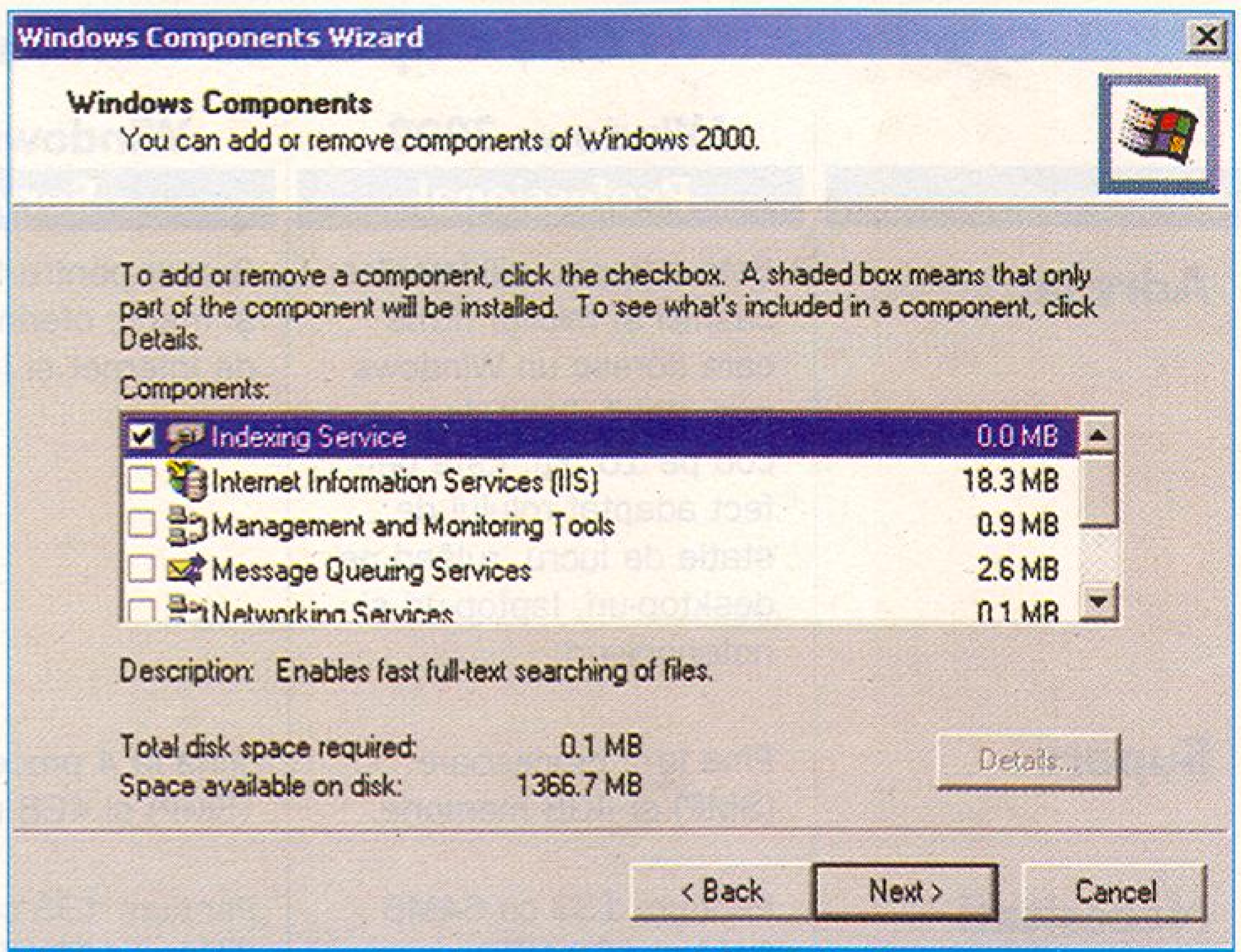
Windows 2000 suportă două tipuri de drivere. Primul le conține pe cele native, care merg doar sub Win2K, iar al doilea sunt cele WDM, compatibile ca sursă și cu Windows 98 SE sau în viitor Millenium.

WDM

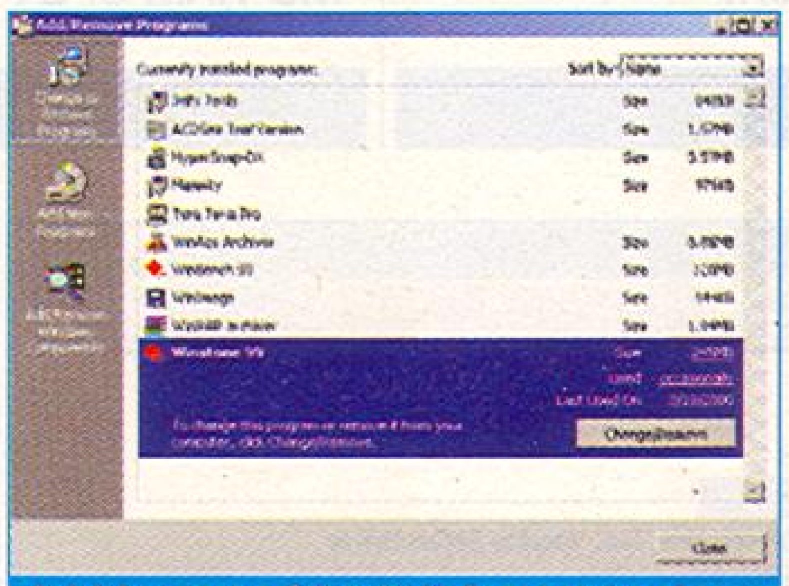
Windows Driver Model, cîndva numit și UDM (Unified Driver Model) a fost introdus odată cu Windows 98 Second Edition și este destinat în principal dezvoltării de drivere cross-platform. Astfel un producător de plăci grafice scrie un singur driver, pe care îl compilează pentru Windows 98 și Windows 2000 fără nici o modificare prealabilă, schimbînd doar Driver Development Kit-ul (DDK). Un alt obiectiv al driver-elor WDM este să funcționeze corect pe sisteme multiprocesor, fiind, așa cum spune Microsoft, Multiprocessor-Safe.

Windows 98 a avut întotdeauna probleme cu drivere prost scrise, care duceau la blocarea sistemului de operare, marea majoritate a utilizatorilor acuzând Microsoft-ul pentru asta. Din acest motiv a fost introdus Driver Signing, o modalitate care permite atât autentificarea provenienței cât și dacă ele au fost certificate de către MS. Driver Signing-ul are câteva setări, una dintre ele permițând blocarea instalării oricărui driver care nu are semnătură sau nu este certificat, standard fiind însă chestionarea utilizatorului în această problemă.

Windows 2000 știe să folosească cam toate plăcile grafice existente la ora actuală, doar că funcțiile de accelerare 3D nu funcționează pe nici una. Marea majoritate a producătorilor au scos însă drivere care activează partea 3D, permițând rularea jocurilor care necesită acest lucru.



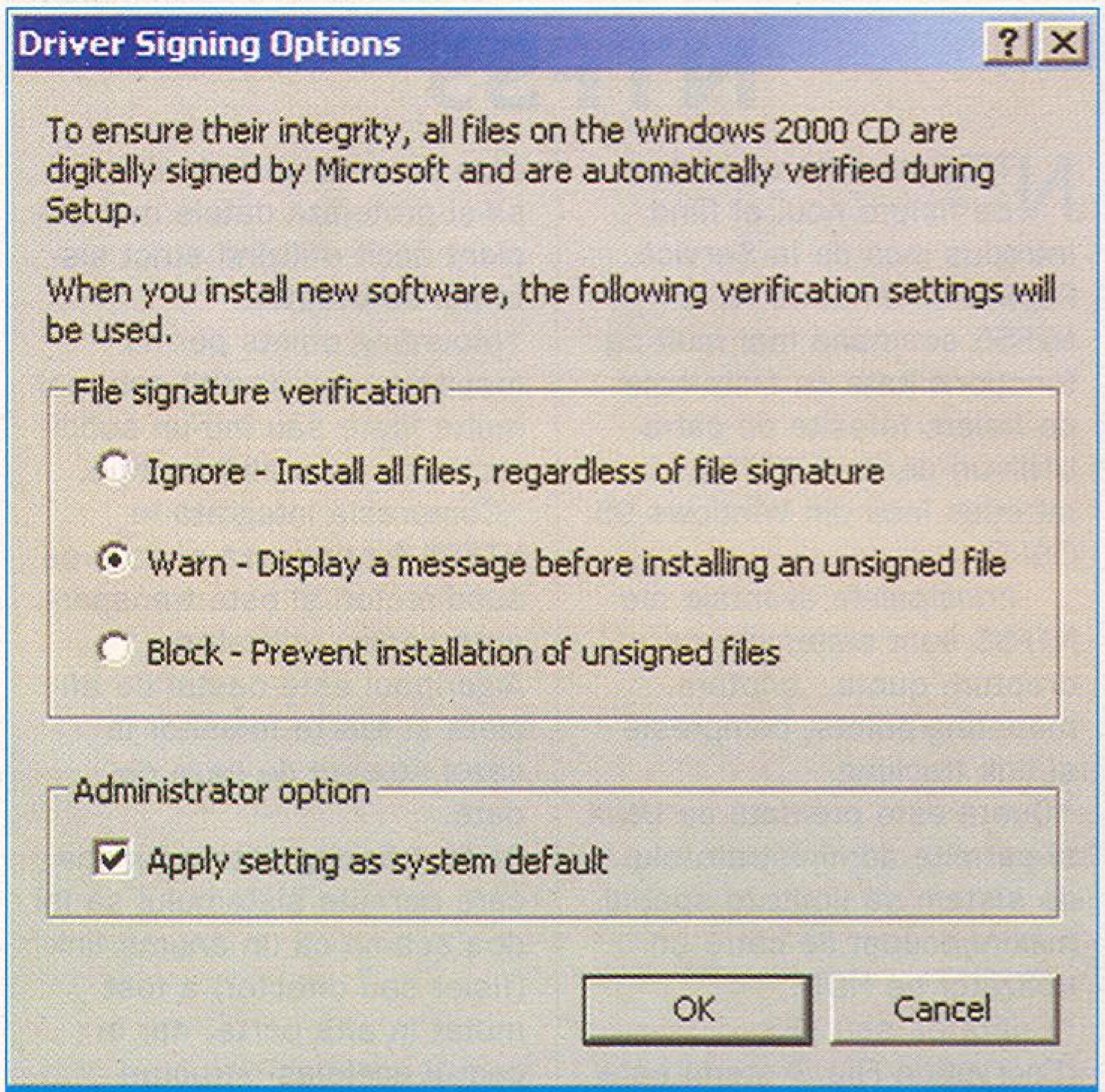
Varianta Professional vine și ea cu Internet Information Server.



Add/remove îți arată frecvența de utilizare a programelor.

Compatibilitate

Windows 2000 este bazat pe un kernel de NT îmbunătățit și nu este foarte deosebit la nivel API de predecesorii săi. Asta face ca multe din aplicațiile pentru Windows 98 și Windows NT4 să ruleze foarte bine sub Win2K, mai



Utilizînd driver signing-ul sistemul de operare are mai puțin de suferit de pe urma unor drivere proaste.

Programe de test

Business Winstone 99
Testează performanța computerului cu ajutorul unei suite de programe de birou considerate des utilizate în cadrul unei firme obișnuite.

High-End Winstone 99
Testează performanța utilizând o serie de aplicații de prelucrat imagini și filme, la care seadaugă și compilarea unor programe cu Visual C++. Nu rulează decât sub Windows NT4 și 2000.

CPUmark 99
Testează performanțele procesorului fără însă a executa operații cu virgulă fixă. Cum testul implică operații comune oricărui program rezultatele sunt influențate și de performanțele sistemului de operare.

Business Disk WinMark 99
Testează performanțele hard-disk-ului în cazul unor aplicații de birou, gen Office.

High-End Disk WinMark 99
Programele de editat imagini și filme solicită harddisk-ul mult mai mult decât cele business, fiind mai elocvente în ceea ce privește performanța sistemului de operare cînd vine vorba de fluxuri mari de date care trebuie scrise și citite.

Active Directory

Domeniul Windows NT4, așa cum îl știam, a dispărut lăsând locul Active Directory-ului, un atac direct al Microsoft asupra Novell și al său NDS eDirectory. Active Directory este o modalitate de a organiza diversele resurse ale unei rețele (calculatoare, utilizatori, imprimante, drepturi de acces) într-o structură ierarhică, de natură să ușureze administrarea și utilizarea, economisind astfel timp și bani.

Domain Controller, care gestionează tot ce ține de AD, începând cu autentificările și terminând cu cererile de acces la resurse. Spre deosebire de NT4, unde exista un Primary Domain Controller și un Backup, în Windows 2000 Domain Controler poate să fie orice server, conținutul lor fiind sincronizat de către Multimaster Replication.

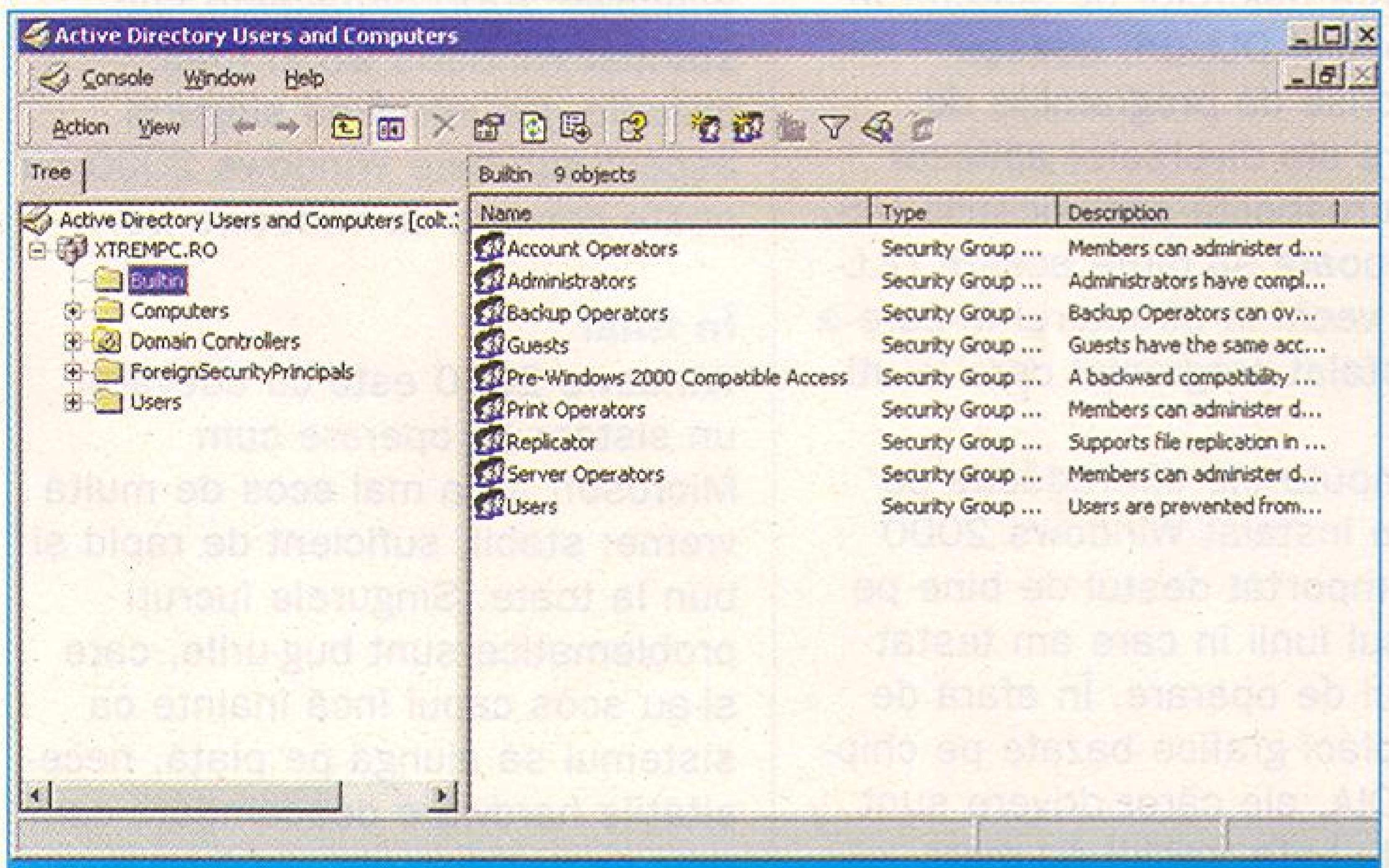
Unul din principalele avantaje ale Active Directory asupra altor sisteme de acest tip este scalabilitatea deosebită, care permite stocarea indexată a milioane de obiecte.

"organizează domenii într-o structură arborescentă, stabilind relații de încredere între ele"

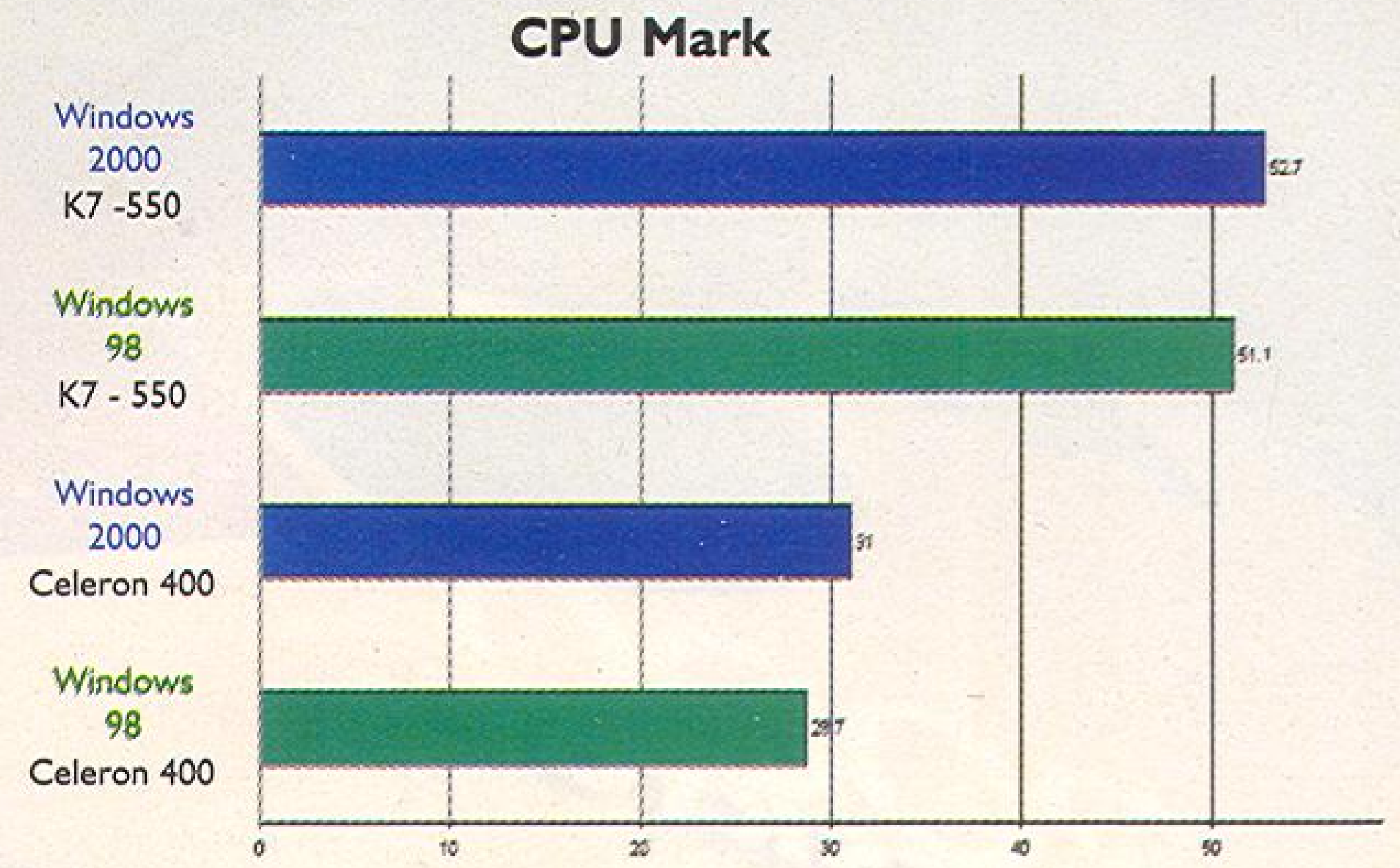
Saltul de la domeniile NT (mai degrabă niște workgroup-uri) este mare, dar lucrurile se complică suficient de mult pentru a justifica implementarea Active Directory doar în cadrul unor firme de mari dimensiuni.

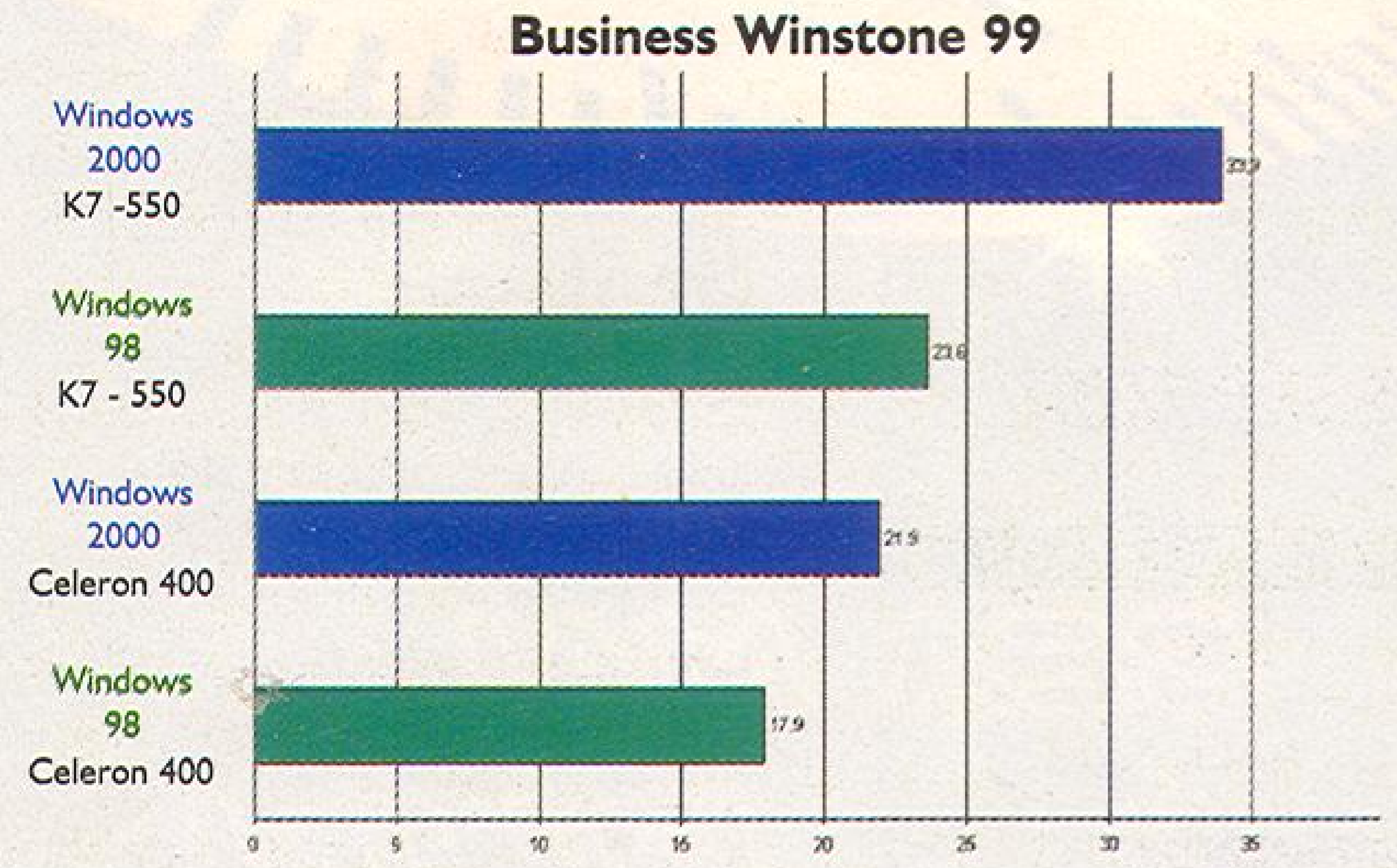
AD organizează mai multe domenii într-o structură arborescentă, stabilind relații de încredere între ele. Acestea permit unui utilizator logat într-un domeniu să utilizeze resurse din alt domeniu aflat în Directory, fără a necesita autentificări suplimentare. Fiecare astfel de domeniu este la rândul său împărțit în unități organizatorice care conțin rețele, utilizatori, grupuri, drepturi, șamd.
La baza unui domeniu conținut în Directory stă un

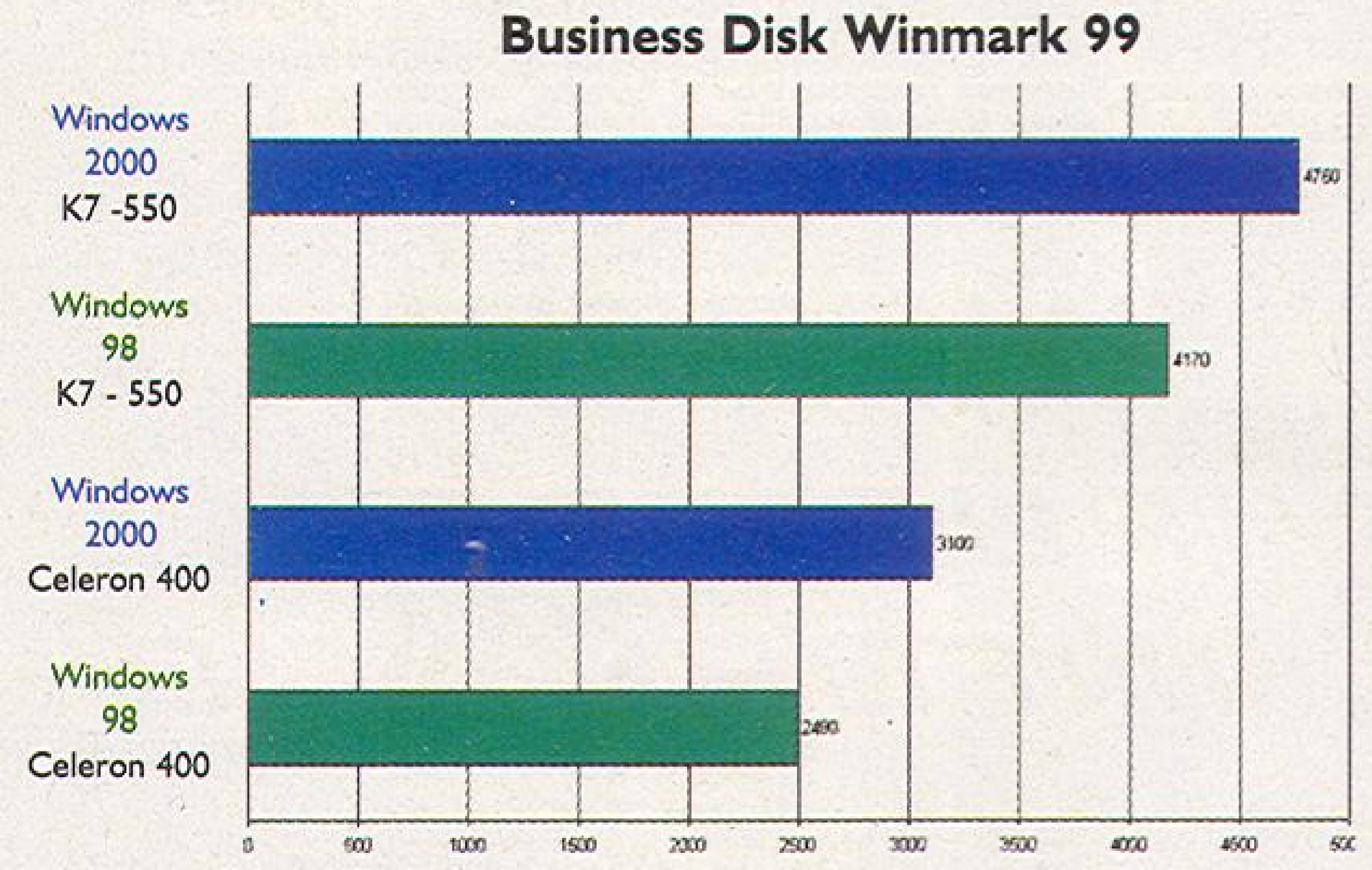
Active Directory utilizează două standarde Internet: LDAP v3 și DNS. Astfel toate obiectele dintr-un arbore utilizează același spațiu DNS, de unde și posibilitatea ca în anumite cazuri DNS-ul să trebuiască a fi reproiectat. Deoarece trecerea la Active Directory nu este ușoară, Microsoft a implementat două moduri de lucru: Native Mode - AD normal, doar cu servere Windows 2000 și Mixed Mode - servere Windows 2000 și NT4 în tandem, AD-ul ocupându-se cu translatarea informațiilor la vechiul standard.

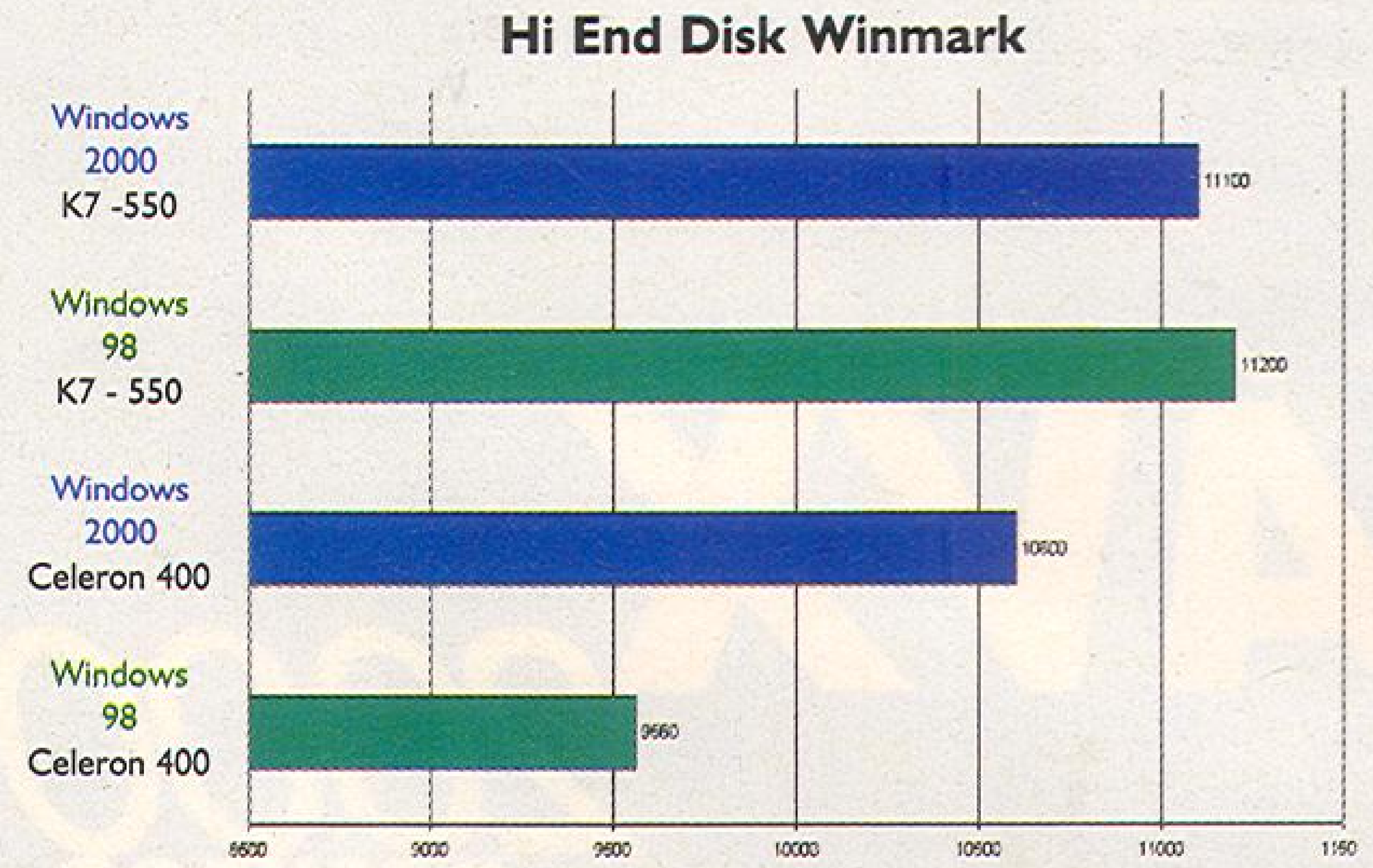


Această aplicație administrează Active Directory-ul oferind acces la toate funcțiile necesare unei configurări facile.









ales căf Microsoft a transformat acest lucru într-un adevărat obiectiv, utilizându-l ca scuză pentru decalarea apariției sistemului de operare cu câteva luni. În mare se poate spune că au reușit, mai bine de 95% din aplicațiile importante și complexe mergând fără probleme.

În general incompatibile sunt programele mai vechi, dezvoltate pe vremea când Windows 95 era încă în vogă.

O altă clasă de programe care nu prea are cum să funcționeze sub Win2K este cea a utilitarelor care se ocupă cu optimizarea diverselor componente ale computerului sau ale sistemului, ca programele de defragmentare a HDD-ului. Totuși acest lucru nu reprezintă o problemă, spre deosebire de NT4, Win2K având integrat un program de defragmentare iar producătorii respectivelor soft-uri oferă deja variante compatibile cu noul sistem de la Microsoft.

Fanii străvechiului DriveSpace care au supraviețuit trecerii la Windows 98 menținând partiții FAT (partițiile DriveSpace nu sunt compatibile cu cele FAT32) vor fi nevoiți să renunțe definitiv la ele, având însă posibilitatea de a-și compresa datele utilizând funcția inclusă în NTFS5.

Principalii producători de antiviruși au scos deja variante de evaluare sau update-uri pentru produsele lor, RAV-ul, AVX-ul și AVP-ul rulând fără nici o problemă.

Stabilitate

Principalul reproș al utilizatorilor la adresa Microsoft, privind Windows 98, este stabilitatea, sau mai exact lipsa acesteia, ecranul albastru (BSOD - blue screen of death) nefiind un lucru rar în utilizarea de zi cu zi.
Așa cum am mai spus, Windows 2000 folosește un kernel îmbunătățit de NT4, care protejează zonele de memorie utilizate de sistem și de aplicații, fiind teoretic imposibilă suprascrierea acestora din exterior.

Driver Signing-ului elimină și el câteva potențiale probleme iar altele sunt tratate de Windows File Protection. WFP-ul se ocupă cu protejarea fișierelor de sistem, în mod special DLL-uri, adesea suprascrise de programele de instalare ale diverselor aplicații care nu respectă specificațiile MS. WFP-ul poate să mute aceste DLL-uri mai vechi în directorul în care a fost instalat programul care le utilizează.

Computerele din redacție pe care am instalat Windows 2000 s-au comportat destul de bine pe parcursul lunii în care am testat sistemul de operare. În afară de cel cu plăci grafice bazate pe chip-uri NVIDIA, ale căror drivere sunt în stadiu beta, restul au mers foarte bine, fără reboot-ări ciudate sau blocări neplăcute.

Performanțe

Este cunoscut că Windows 2000 necesită și consumă mai multe resurse decît oricare din predecesorii săi. Întrebarea este dacă necesitățile acestuia se justifică și sub aspectul performanței și nu numai sub cel al facilităților.
Am folosit pentru teste două computere, un Celeron 400 cu 64MB RAM și HDD Quantum de 8GB și un K7 550 cu 128MB RAM și HDD IBM de 15GB. Plăcile grafice sunt un Voodoo 3 3000 cu 16MB și un TNT2 Ultra cu 32MB. Am instalat pe ele Windows 98, Windows NT4 (Server) și Windows 2000 Professional, apoi am rulat testele de la Ziff Davis, 3DMark 2000, Quake 3 și Descent 3

Testele ZD demonstrează că Windows 2000 depășește substanțial Windows 98 în toate cazurile, jocurile fiind singurul aspect sub care Windows 2000 nu poate concura cu Windows 98.

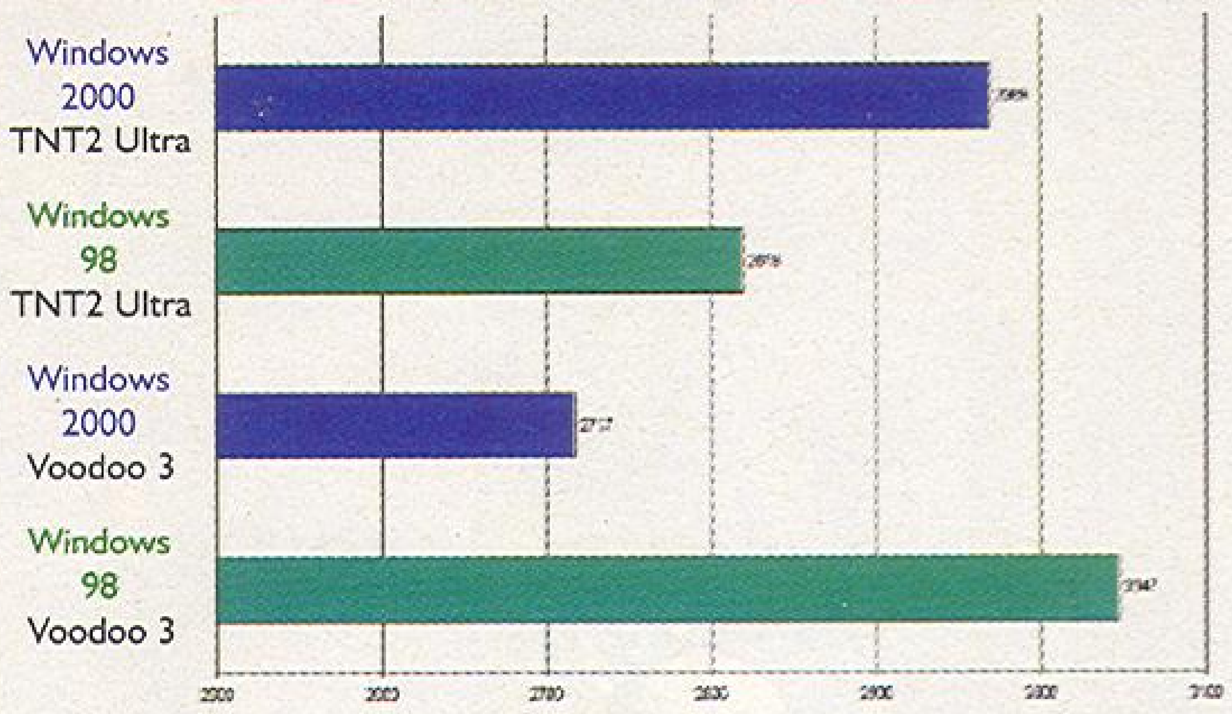
În final

Windows 2000 este cu adevărat un sistem de operare cum Microsoft nu a mai scos de multă vreme: stabil, suficient de rapid și bun la toate. Singurele lucruri problematice sunt bug-urile, care și-au scos capul încă înainte ca sistemul să ajungă pe piață, necesitățile hardware deocamdată cam ridicate și driver-ele, a căror situație se ameliorează rapid.

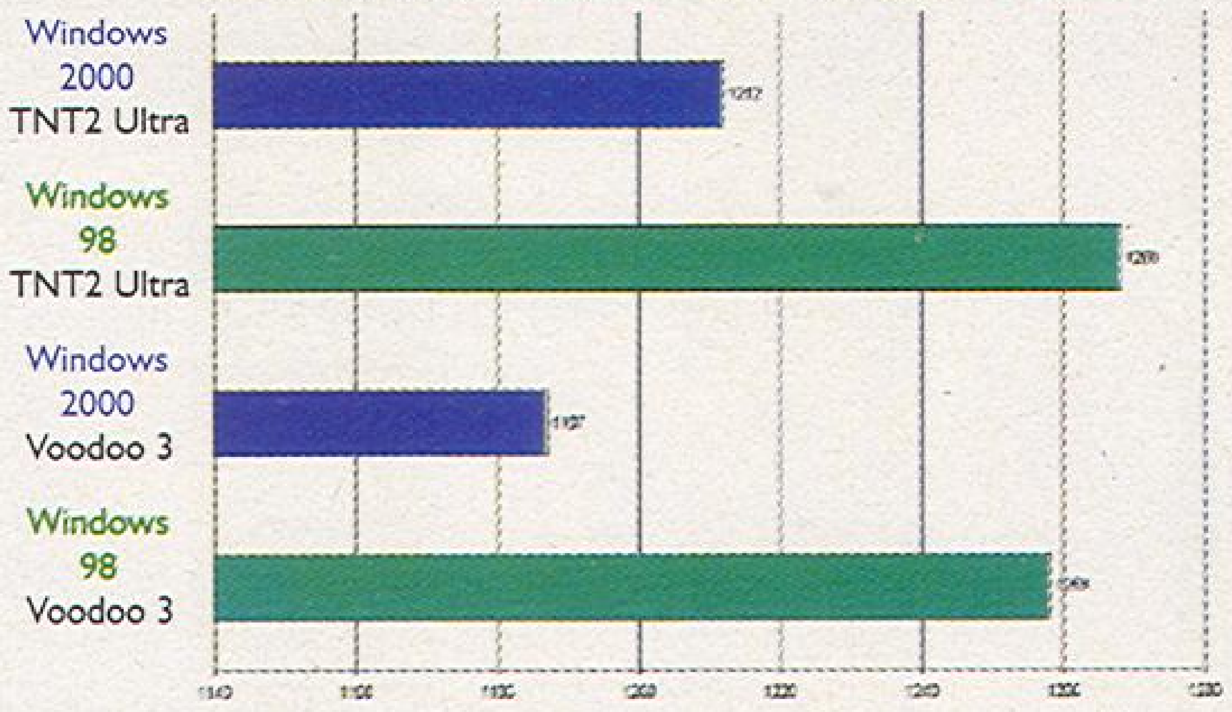
FireWire

Este un un standard dezvoltat de Apple, bazat pe IEEE 1394 din 1995, care permite transferul unor cantități mari de date între computer și periferice. Rata de transfer se ridică la 400 megabiți/s (față cei 12 megabiți/s pe care îi permite USB-ul), FireWire-ul permițând și el conectarea și deconectarea hardware-ului fără a închide sistemul. Standard-ul a fost deja adoptat de către multe din marile firme (Cannon, Sony, IBM, JVC, Philips, șamd) producătoare de periferice multimedia și nu numai, existînd deja CD-ROM, HDD-uri, camere video, foto și chiar imprimante care îl folosesc.

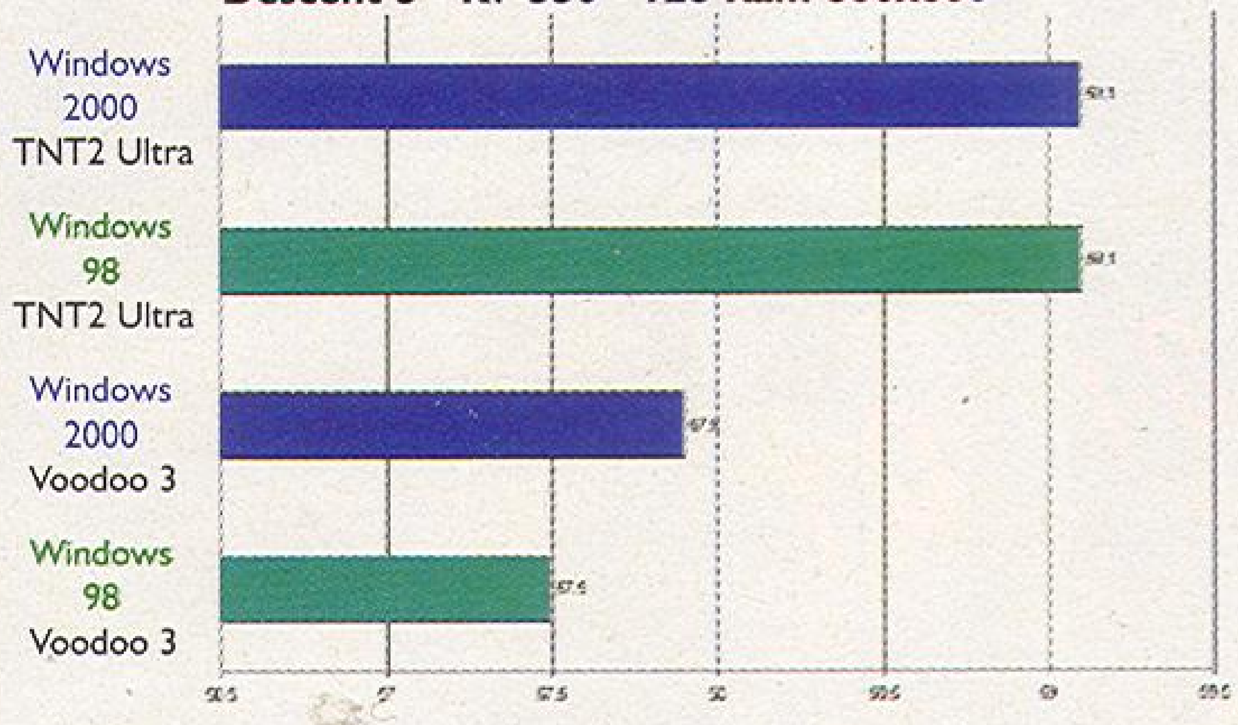
3D Mark 2000 - K7-550 - 128 Ram 800x600



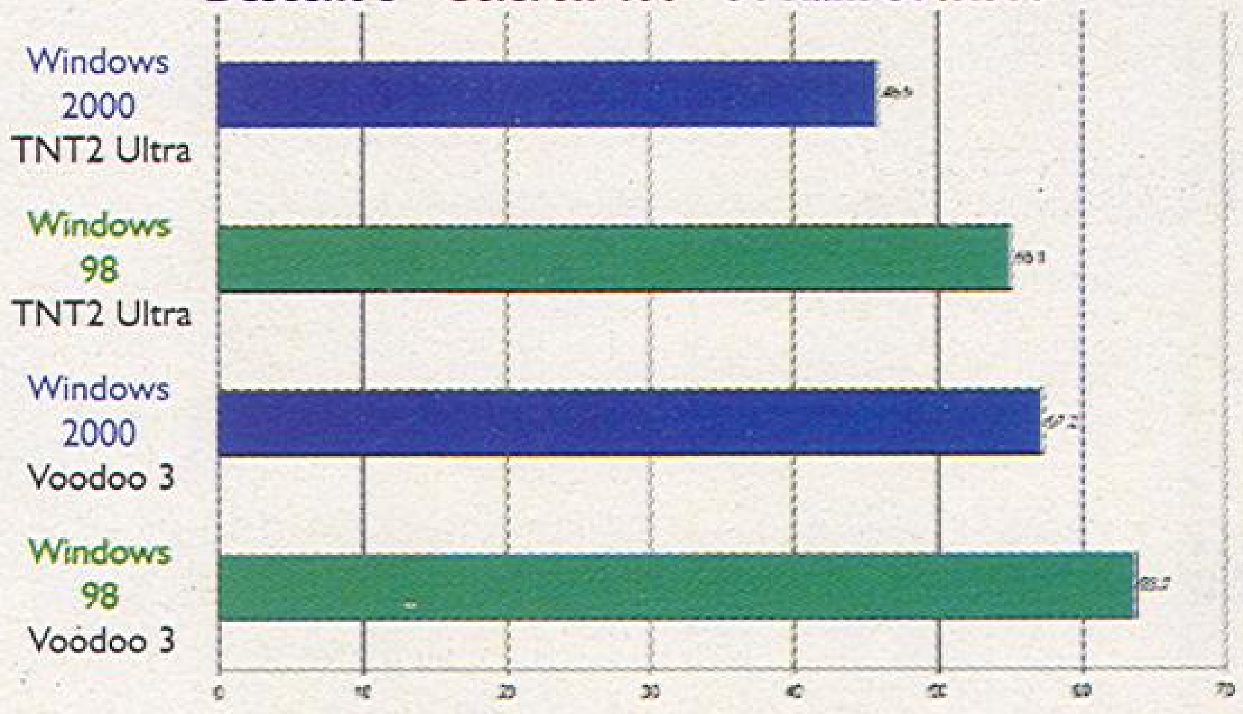
3D Mark 2000 - Celeron 400 - 64 Ram - 800x600



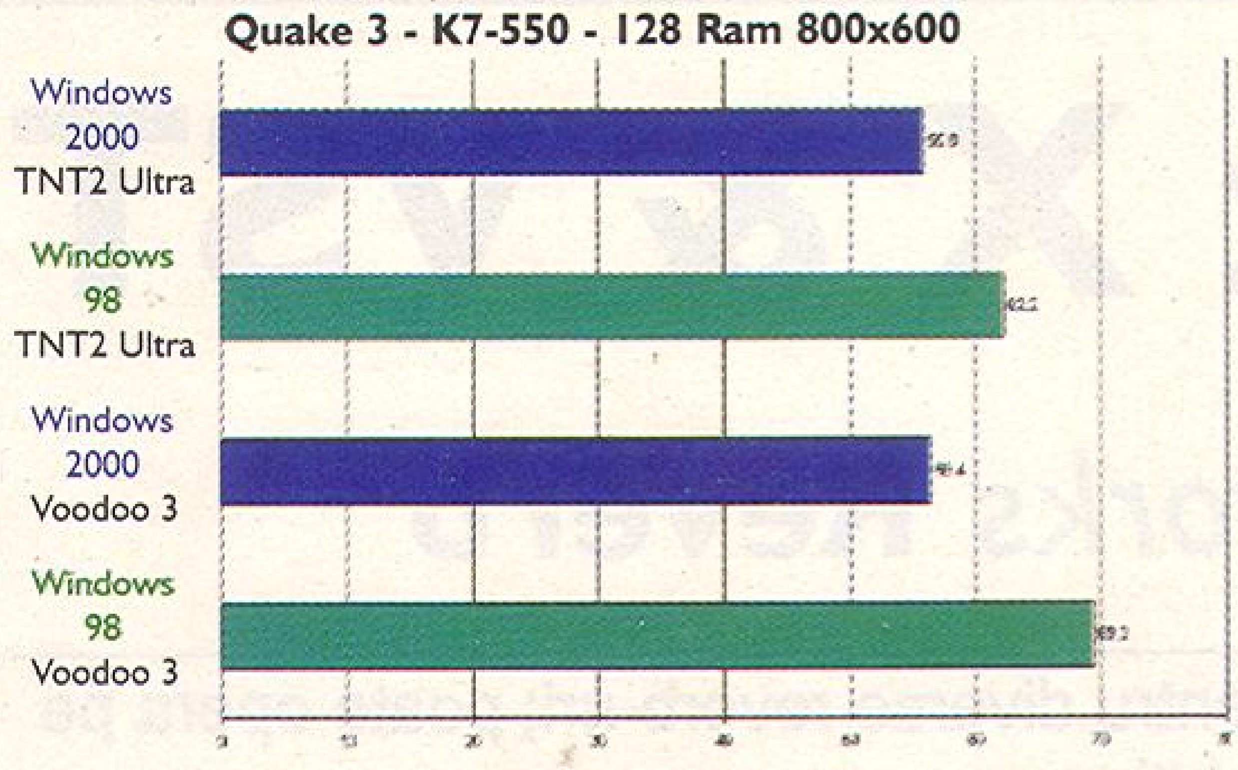
Descent 3 - K7-550 - 128 Ram 800x600



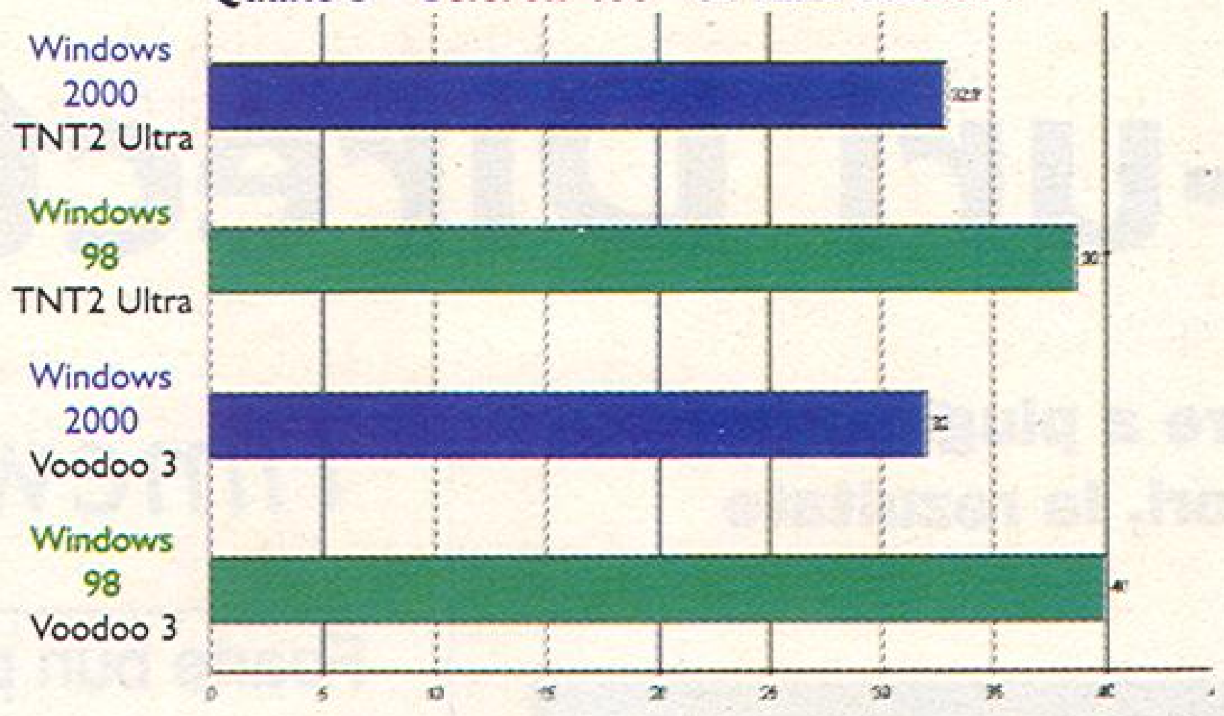
Descent 3 - Celeron 400 - 64 Ram 800x600



Quake 3 - K7-550 - 128 Ram 800x600



Quake 3 - Celeron 400 - 64 Ram 800x600



Jocuri

Microsoft a încercat să transforme Windows 2000 într-un sistem atractiv pentru toţi utilizatorii, inclusiv cei care se autointitulează cu atîta mîndrie gameri. Integrarea DirectX7 în sistemul de operare şi suportul pentru driverele WDM transformă Windows 2000 într-o platformă satisfăcătoare pentru jocuri, chiar dacă performanţele lasă de dorit, neridicîndu-se încă la nivelul celor din Windows 98.

Rezultatele alăturate sunt destul de elocvente pentru diferenţele dintre cele două sisteme de operare, cu menţiunea că o parte din driver-ele pentru Windows 2000 nu sunt optimizate sau sunt încă beta.

3DMark 2000, utilizat de noi pentru a testa cele două sisteme de operare are adesea tendinţa de a se închide, tot fără nici o eroare sau avertisment, fiind necesară rularea lui de mai multe ori pentru a obţine rezultatul final.

Unul din principalele atuuri ale Windows 2000, posibilitatea de a utiliza de la două procesoare în sus (SMP), nu este nici el utilizat în actuala generaţie de jocuri deoarece sistemele de operare bazate pe Windows 95 nu suportă şi nici nu vor suporta mai mult de un singur CPU. Singur, Quake 3 Arena face excepţie de la aceasta regulă, dar rezultatele testării sale într-un sistem cu două procesoare sunt foarte asemănătoare cu cele obţinute pe un singur procesor, lucru care ar putea fi imputat celor de la Id Software.

Compatibilitatea cu jocurile este şi ea o mare problemă la ora actuală. Astfel este foarte posibil ca multe din produsele vechi, dezvoltate pentru DirectX 6 şi în mod special DirectX 7 să funcţioneze mai mult sau mai puţin bine sub Windows 2000, dar există şi destule excepţii. Unele jocuri detectează la instalare Windows 2000 ca fiind Windows NT4 şi refuză să continue. Interesant este că multe din aceste jocuri funcţionează destul de bine dacă se evită instalarea lor, importîndu-se zona registry-ului Windows 98 care conţine informaţiile jocului.

Marea majoritate a jocurilor populare (Quake 2, Quake 3, Unreal Tournament, Half-Life, Starcraft, Total Annihilation) ca şi demo-urile şi jocurile de dată recentă rulează fără nici o problemă în Windows 2000.

Jocurile vechi, pentru MSDOS sunt în cu totul altă situaţie. Spre deosebire de Windows 98, Win2K blochează accesul direct al unui program la resursele sistemului, din acest motiv multe jocuri clasice refuzînd pur şi simplu să pornească. Altele, cum este şi Duke Nukem 3D, merg fără sunet.

Marea majoritate a gamerilor vor prefera să nu treacă imediat pe Windows 2000 sau măcar să ţină un Windows 98 în Dual Boot, pentru cazul în care anumite jocuri refuză să pornească ori fac probleme.

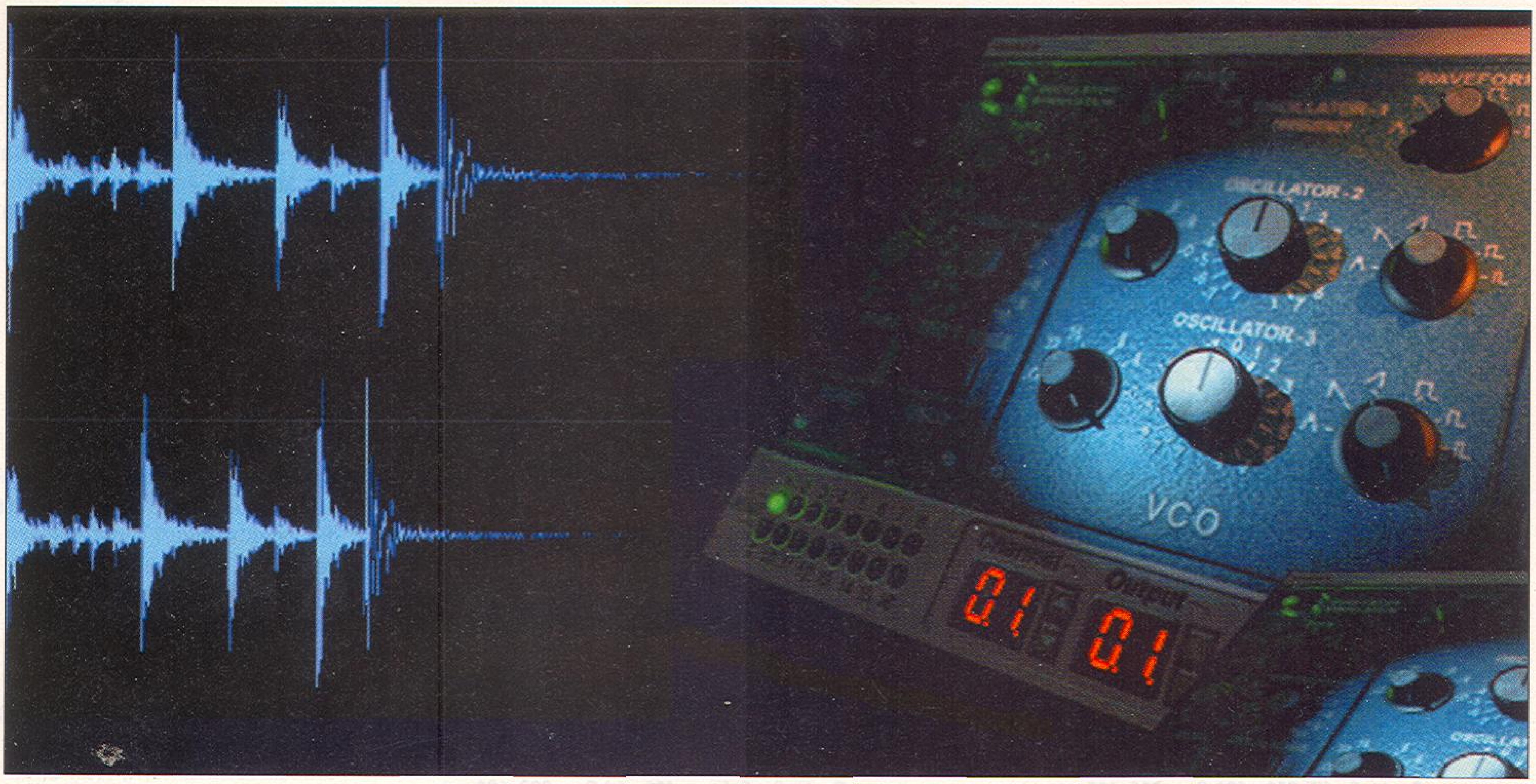
Drivere

Driver-ul NVIDIA Detonator v3.78 pentru Windows 2000 este în stadiu BETA, necertificate de Microsoft şi prezintă probleme, în anumite cazuri resetînd chiar computerul fără BSOD. Performanţele atinse cu ele probabil nu sunt maximale, mai ales că unul din DLL-uri are informaţii de debug prezente.

Driver-ul 3DFX v1.00.00 pentru Windows 2000 este final, fiind certificat de Microsoft. Teoretic performanţele obţinute cu el sunt maxime. Pentru Windows 98 au fost utilizate driver-ele NVIDIA Detonator v3.68 şi 3DFX v1.04.04 BETA. Performanţele acestuia din urmă sunt însă comparabile cu cele ale unei alte variante anterioare, nebeta.

Detalii

Detalii produs	
Nume	Windows 2000
Preţ	N/A
Producător	Microsoft
Telefon	N/A
Web	http://www.microsoft.com
Detalii tehnice	
Versiuni	Professional, Server, Advanced Server, Data Center.
Aprecieri	
	+ Stabilitate ridicată + Uşor de configurat - Bug-uri încă multe
La final	
Cel mai performant sistem de operare de pe piaţă însă nu de mare excepţie cum ne-am fi dorit.	
8.7	



Plugin-uri Direct X & VST

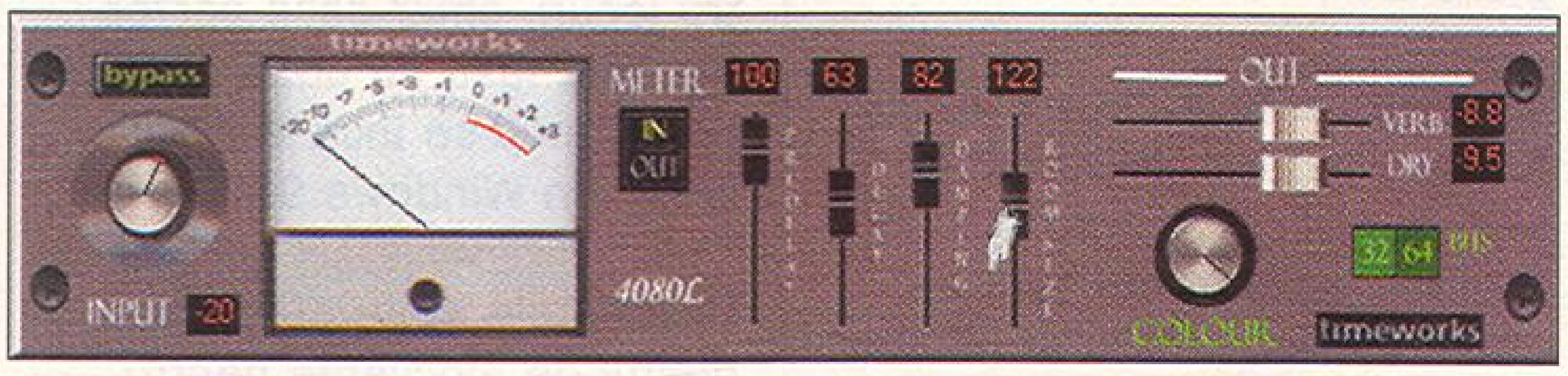
Utilizarea corespunzătoare a plugin-urilor duce, de cele mai multe ori, la rezultate deosebite.

Informații
Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Plugin-uri DirectX **Tip articol:** Prezentare

Evident, ați mai întâlnit în articolele din numerele trecute ale revistei expresia de plug-in DirectX sau "acceptă diverse plugin-uri". În general aceste plugin-uri audio sunt recunoscute de mai multe programe în același timp. Spre exemplu, plugin-urile DirectX sunt recunoscute de SoundForge, Cakewalk, WaveLAB. Pe de altă parte, plugin-urile VST sunt "văzute" de CubaseVST sau de WaveLAB. Oricum, aceste plugin-uri sunt foarte importante. De cele mai multe ori acestea sunt mult mai bune decât programul utilizat ca mediu, dar și mult mai scumpe. Iar dacă utilizarea programelor este posibilă chiar pentru un începător, folosirea unora dintre plugin-uri este însă recomandată utilizatorilor cu o pregătire cel puțin medie dacă nu chiar ridicată. Însă acest lucru nu trebuie să descurajeze, pentru că o utilizare corespunzătoare a plugin-urilor concomitent cu programele de bază conduce la rezultate spectaculoase (de cele mai multe ori însă nu obligatoriu). Pentru prezentarea plugin-urilor audio voi utiliza programele Sound Forge, Cubase VST și WaveLAB.

Timeworks Reverb

Foarte bun pentru diverse reverb-uri; poate opera pe 32 sau 64 de biți.



Este un plug-in foarte bun pentru diverse reverburi (având deja presetate reverburi de church, drum room, hall bright, metal, metal2 și plate), fiind unul de tip DirectX testat bineînțeles în Sound Forge.

Calitatea reverburilor generate se ridică cu mult peste cele pe care le-ar fi putut oferi un program simplu (adică fără aceste plugin-uri) sau chiar softurile dedicate plăcilor de sunet.

Cu toate că deja sunt definite principalele tipuri de reverb-uri, operatorul își poate creea propriile efecte datorită multitudinii de parametri de care plugin-ul dispune (Room size, pre delay, decay, color, damping).

Plugin-ul poate opera pe 32 sau 64 de biți însă acest lucru nu are nici o legătură cu rezoluția formatului.

În cazul unei utilizări normale (pe 32 de biți), utilizarea CPU va fi foarte mică.

Este de remarcat de altfel și aspectul grafic al aplicației după cum cei de la Timeworks ne-au obișnuit.

DETALII

Producător:	Sonic Timeworks LLP
Preț:	99$
Internet:	www.sonictimeworks.com

★★★★☆

GRM Tools

Este destinat obţinerii efectelor speciale sau sunetelor curioase.

Reprezintă o reunire de 4 plugin-uri VST produse de Steinberg (cei care au realizat şi CUBASE sau WaveLAB). Evident, pentru utilizarea acestui pachet, este nevoie şi de programul Cubase sau de WaveLAB. Primul plug-in, Shuffling este folosit pentru crearea efectelor dinamice asupra sunetului. Acestea pot fi realizate prin modificări ale unor parametri ca delay, feedback, valori de început şi sfârşit ale pitch-ului. Următorul plug-in din GRM Tools ar fi Band Pass ce permite modificări HP (high pass) şi LP (low pass) pe fiecare canal al sunetului (L-R) având şi posibilitatea de a amplifica sunetul. Alt plug-in din pachet este Pitch Acum care, prin modificări ale frecvenţei, amplitudinii, delay-ului, realizează efectul harmonize precum şi ceva asemănător pitch bander de pe clape. Al patrulea plug-in din GRM Tools, CombFilter, realizează modificarea sunetului prin combinarea frecvenţei, rezonanţei şi a filtrelor (LP low pass). Fiecare din aceste filtre combinate au mai multe benzi pe care pot varia. În concluzie, acest pachet este destinat pentru obţinerea efectelor speciale sau sunetelor mai curioase.



DETALII

Producător:	Steinberg
Preţ:	200$
Internet:	www.steinberg.net

★★★½☆

Timeworks Phazer Model 88

Simulează efectul de phaser, sunetul obţinut este de o calitate foarte bună, iar utilizarea este relativ uşoară.

În primul rând este un plugin specific DirectX, care este recunoscut uşor de Sound Forge, fiind produs de către Sonic Timeworks LLp.

Funcţia principală este simularea efectului de phaser după cum chiar numele său o spune. Crearea efectului şi plasarea acestuia într-o gamă sau mai bine zis într-un domeniu auditiv variat, sunt posibile prin modificări ale adâncimii sunetului într-un interval de până la 6 octave, modificări de frecvenţă de la 50 Hz la 5000Hz, sau de feedback, în paralel existând şi posibilitatea de a umbla la amplificarea semnalului de la -20dB la 20 dB.

Alte aspecte pot fi remarcate în ceea ce priveşte gradul de încărcare a procesorului care este redus (în SoundForge maxim 7%). Cât despre sunetul obţinut, acesta este de o calitate foarte bună, iar utilizarea sa este destul de uşoară (recomandabil de a fi utilizat sub forma unor presetări).



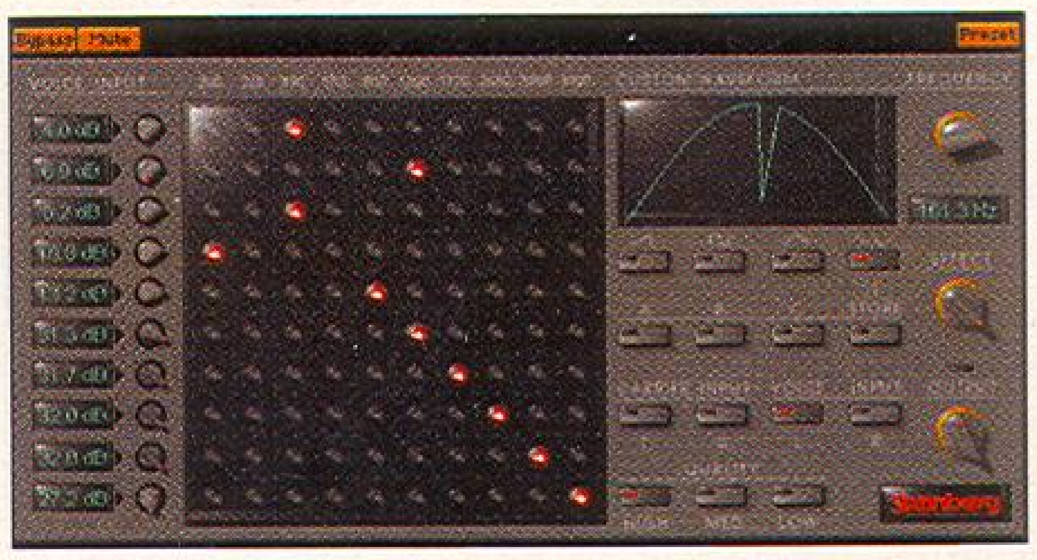
DETALII

Producător:	Sonic Timeworks LLp
Preţ:	69$
Internet:	www.sonictimeworks.com

★★★½☆

Steinberg Vocoder

Partea grafică şi efectul de vocoder foarte bine realizate; setările pot fi stocate sau adăugate ca presetări.



DETALII

Producător:	Steinberg
Preţ:	N/A
Internet:	www.steinberg.net

★★★★☆

Este un plug-in care merge bine sub WaveLAB, fiind produs de firma Steinberg. Vocoderul este un efect utilizat în special pentru voce (se poate observa în muzica dance când vocile sunt distorsionate sau par "vibrate"). Realizarea acestui efect este mijlocită de forma wave-ului (square, etc.) care poate chiar să fie desenată de utilizator, frecvenţă, calitate (high, med, low). Există posibilitatea de a stoca anumite setări sau de a le adăuga ca presetări. Partea grafică este foarte bună dar şi efectul de vocoder este realizat pe măsură având în vedere producătorul.

UltraVox

Utilizarea sa este foarte simplă; este recomandat pentru partea de voce.

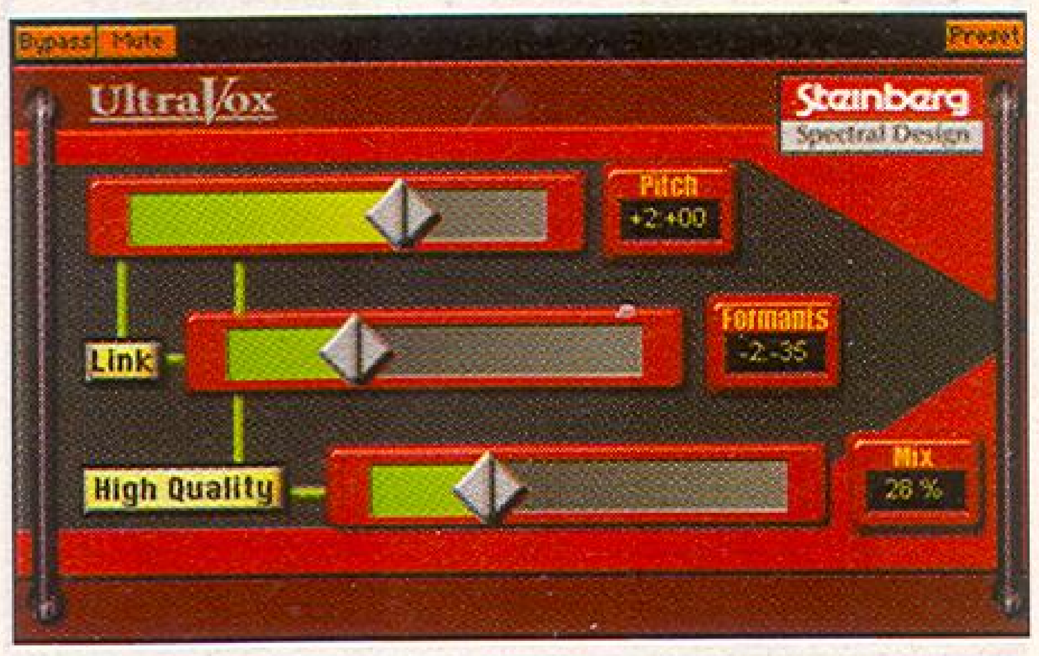
Plug-in VST cu firma Steinberg în frunte, testat cu WaveLab, el nestrălucind prea mult la partea grafică însă poate fi utilizat ca pitch shifter sau ca formant (control folosit în special pentru bucăţi vocale).

Utilizarea este deosebit de simplă, la îndemâna oricui prin simple mişcări cu mouse-ul, toate slidere-le acţionând în timp real. Slidere-le în timpul deplasării pot fi legate între ele, iar operatorul poate opta asupra calităţii mixării prin controlul Highquality.

Este în principal recomandat la partea de voce, dar poate fi aplicat şi la altele (eventual fără muzică).

Chiar dacă Ultra Vox poartă greaua haină Steinberg, nu prea convinge în sensul că nu era nevoie de realizarea unui plug-in pentru aceste funcţii.

Deşi aspectul grafic nu este deosebit, calitatea efectelor produse este destul de ridicată.



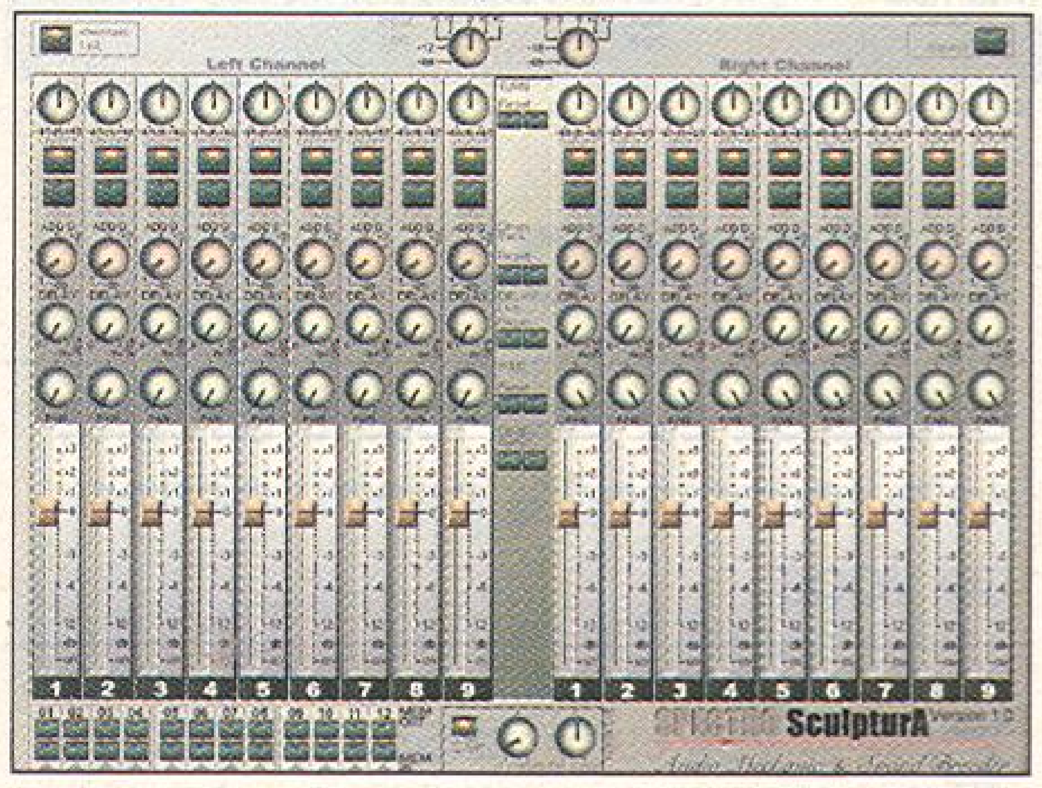
DETALII

Producător:	Steinberg
Preţ:	N/A
Internet:	www.steinberg.net

★★★★☆

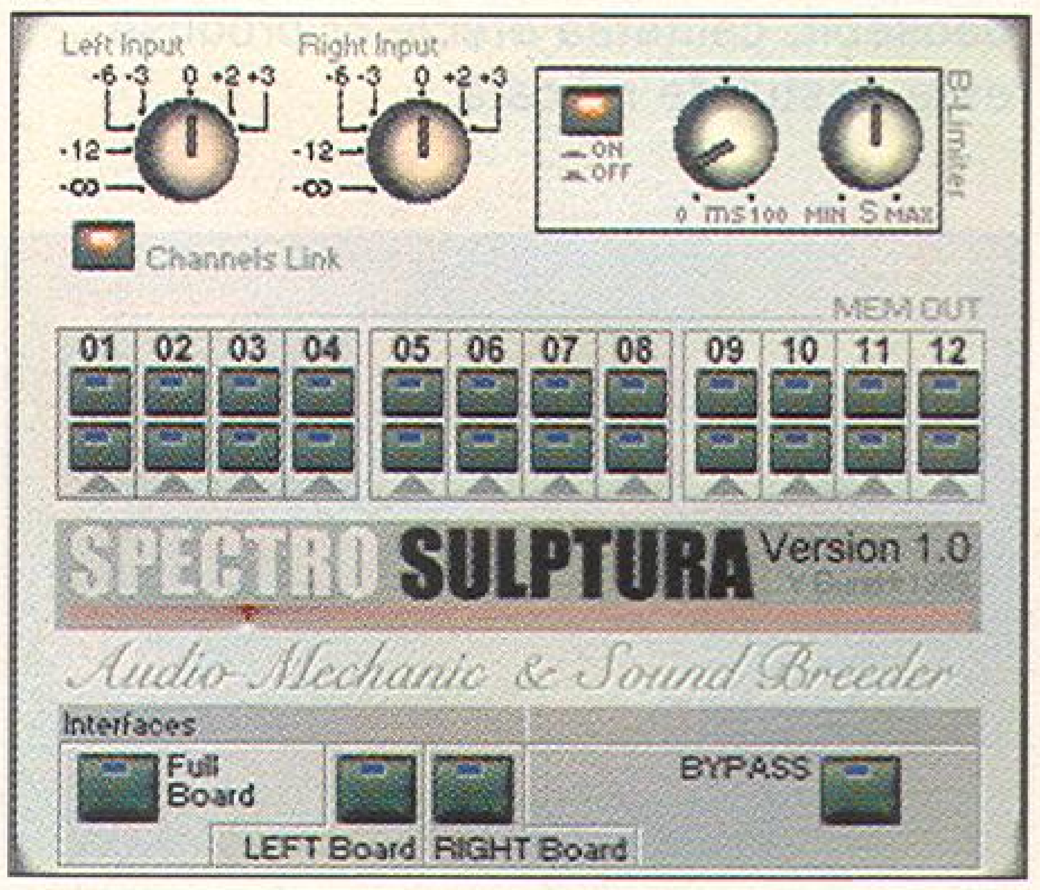
AMSB SculpturA

Destinat a fi folosit ca equalizer dar poate funcţiona şi ca mixer; este prevăzut cu un limitator pentru evitarea intrării sunetului în domeniul de saturaţie.



Este un plug-in Direct X, ce se prezintă sub forma unui equalizer cu 9 octave pentru fiecare canal (L-R).

Acest equalizer ocupă aproape 75% dintr-un ecran la o rezoluţie de 1024 x 768, iar controlul utilizatorului poate fi direcţionat spre amplificare (gain în domeniul -48 db +48db), delay, pan (pentru o panoramare a sunetului în boxe), iar volumul sub formă de slidere. Chiar dacă este destinat a fi equalizer, AMSB SculpturA poate fi folosit şi ca mixer. Acest plug-in are prevăzută şi o limitare pentru ca sunetul egalizat să nu intre în domeniul de saturaţie. Plug-in ul a fost testat în Sound Forge, dar funcţionând asemănător şi în WaveLab sau CubaseVST.



DETALII	
Producător:	Vincent Burel
Preţ:	N/A
Internet:	N/A

Timeworks Delay

Realizează efectul de ecou şi este recomandat pentru utilizarea în secţiunile de muzică şi percuţie.

Evident este folosit pentru realizarea delay-urilor, mai bine zis efectiv el mixează o copie a wave-ului cu cea originala la o diferenţă de timp de minim 0,1 milisecunde şi maximă de 1,5 secunde. Specificul său este de plugin Direct X (fiind la fel de bine utilizabil în Sound Forge, dar şi în seria VST). Timework Delay este recomandat a fi utilizat pentru secţiunea de voce şi partea de percuţie. Astfel soft-ul beneficiază de editare pe ambele canale (L-R) a delay - ului, amplificare, volum (L-R), "ganging" pentru a lucra pe ambele canale, precum şi de o încărcare mică a procesorului (sub 8%).



DETALII	
Producător:	Sonic Timeworks LLP
Preţ:	99$
Internet:	www.sonictimeworks.com

Opcode Fusion VOCODE

Poate realiza inflexiuni ale vocilor în muzică sau voce de robot. Este uşor de utilizat, dar încarcă destul de mult CPU.

Numele zice deja că este un vocoder. Este un plug-in Direct X realizat de firma Opcode putând fi utilizat la realizarea inflexiunii vocilor în muzică sau la realizarea vocii de robot. Plugin-ul are un equalizer cu 5 benzi (Lo LoMid Mid HiMid HI) grupate în zona Tone. Doar lucrând din acestea şi lăsând ceilalţi parametri neschimbaţi, se obţin diferenţe mari la forma sunetului. Opcode Vocode poate modifica la semnal şi valorile de ieşire (output-ul) dar şi forma wave-ului pe parcurs, adâncimea sunetului şi accentul (Emphasis). Poate importa sau exporta presetări, este destul de uşor de operat, însă încarcă destul CPU.



DETALII	
Producător:	Opcode
Preţ:	N/A
Internet:	www.opcode.com

Steinberg Magneto

Este o aplicaţie realizată după un hardware echivalent existent (Lyrec cu 24 de piste).

Magneto este un plug-in DirectX, care poate fi utilizat şi în programele VST, dar şi în Sound Forge (unde a fost testat). Aplicaţia este formată după un hardware echivalent existent (Lyrec cu 24 de piste). Este în special utilizat pentru a "încălzi" analogic sunetul realizat, asta numai în cazul în care utilizatorul nu acceptă sub nici o măsură sunetul "rece" digital (într-adevăr, sunt multe aplicaţii care fac acest lucru, însă Magneto nu introduce noise). Dacă este folosit la parametri maximi, atunci el poate fi utilizat şi pentru distorsionare.

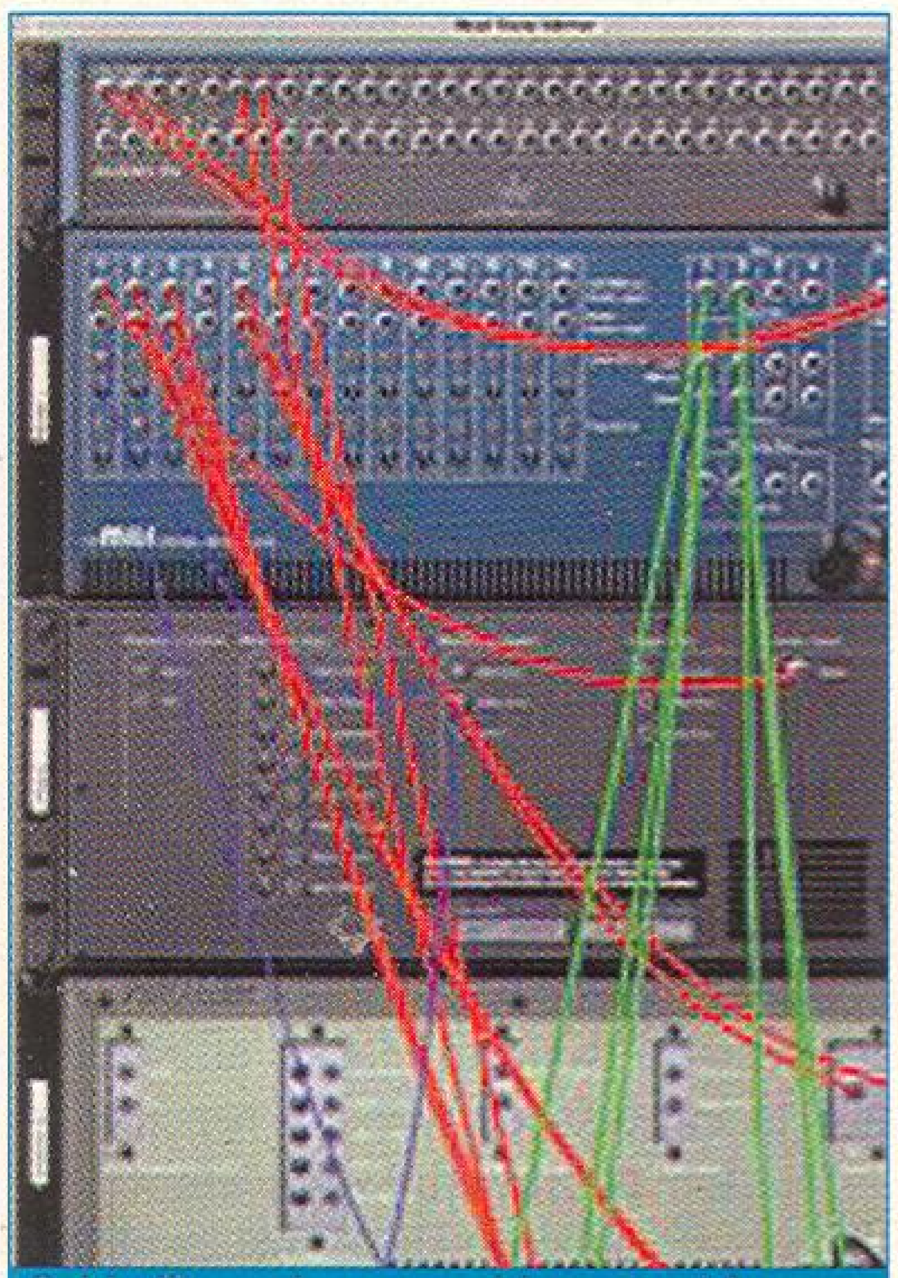


DETALII	
Producător:	Steinberg
Preţ:	N/A
Internet:	www.steinberg.net

REASON

"Nu este doar un soft, este un sistem muzical complet, un sistem care funcţionează ca un hardware dedicat..."

Informaţii
Redactor: Remus Gradin **Tip produs:** Program - muzica **Tip articol:** Avanpremiera



Cablurile vor juca un rol important în manevrarea programului precum şi în sunet datorită diferitelor combinaţii între module.

Este un produs în proiect al celor de la Propellerhead, firmă care este de altfel autoarea celebrelor Rebirth sau Recycle. Reason este acum în stadiul de beta test, neştiindu-se data lansării sau preţul său efectiv. De la celelalte programe realizate, ştim deja intenţia Propellerhead de a realiza softuri care să simuleze aparatura hardware. Cu performanţe foarte bune apropiate de cele ale hardware-ului a fost Rebirth. Acum însă realizatorii ne asigură că performanţele pe care le va atinge REASON, vor fi cel puţin egale cu performanţele atinse de hardware.

"Nu este doar un synth-soft, este un sistem muzical complet, un sistem care funcţionează ca un hardware dedicat...", este chiar declaraţia celor care l-au produs. REASON va avea la bază un sistem sub forma hardware modulat, module care vor fi alese şi montate chiar de utilizator, utilizatorul având la dispoziţie şi o vedere din spate a modulelor pentru a le lega şi conecta prin fire virtuale, în mod asemănător ca în figură. Se poate observa clar numărul de module disponibile care este destul de mare şi cu funcţii variate. După cum se poate observa din figură, modulele se asamblează în locurile negre, ele reuşind să aibă toate butoanele, faderele, potenţiometrele şi funcţiile pe care le posedă partea de hard echivalentă.

De altfel, REASON va fi un soft uşor de folosit cu o schimbare rapidă a legăturilor între module sau cu posibilitatea de a realiza chiar unele conexiuni imposibil de realizat în realitate. În mod sigur, el nu va putea rula corespunzător pe un computer slab (din punctul de vedere al procesorului & plăcii de sunet). În cazul computerelor mai slabe, utilizatorul nu va putea dispune simultan decât de maxim câteva module, numărul lor crescând o dată cu performanţele calculatorului. Pentru performanţe foarte ridicate, pe lângă placa de sunet compatibilă ASIO (la fel ca CubaseVST), DirectX se recomandă şi un procesor puternic. În meniurile sale REASON va cuprinde Synth analogic, Sampler, Drum Machine, ReCycle, Mixer, Efecte, Pattern Sequencer.

Inginerii de sunet de la UMP vor fi beta testeri ai REASON; mai multe detalii cu privire la acest soft se pot obţine la paginile www. music.ro sau www.propellerheads.se.

DETALII

Detalii produs

Nume	Reason
Preţ	N/A
Distribuitor	N/A
Producător	Propellerhead
Web	www.propellerheads.se

Detalii tehnice

- Schimbarea rapidă a legăturilor între module
- Se pot obţine conexiuni imposibil de realizat în realitate

Aprecieri

+ Numar mare de sample-uri oferite
+ Utilizare uşoară.

La final

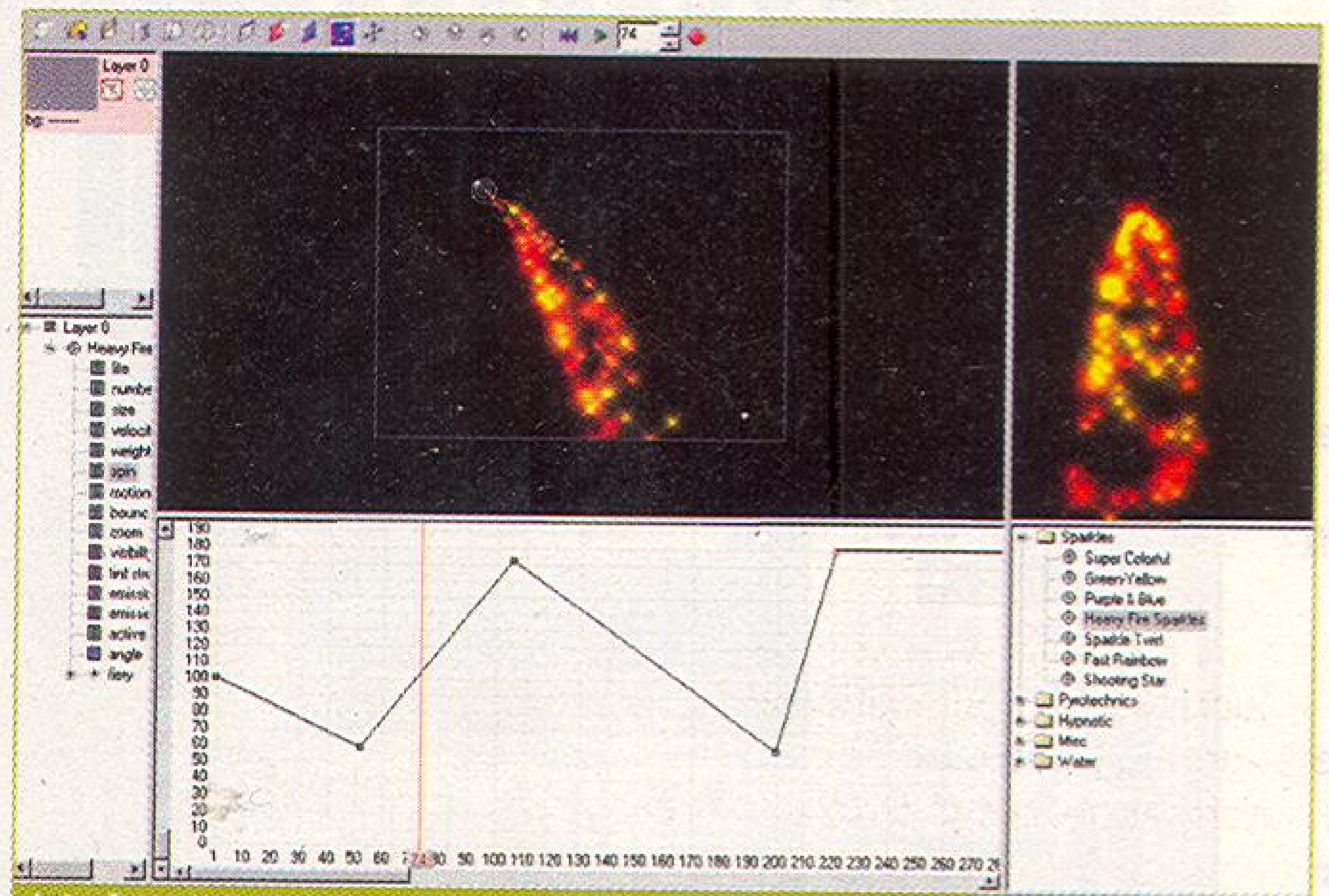
Indiferent de preţ acest program va merita achiziţionat şi utilizat suplinind un hardware de o valoare mult mai mare.



COOLFUN ILLUSION

Fără prea mare efort se pot realiza efecte speciale, tranziţii spectaculoase între două secvenţe de film şi animaţii de calitate.

Informaţii
Redactor: Adrian Dorobăţ **Tip produs:** Animaţie şi grafică 2D **Tip articol:** Prezentare



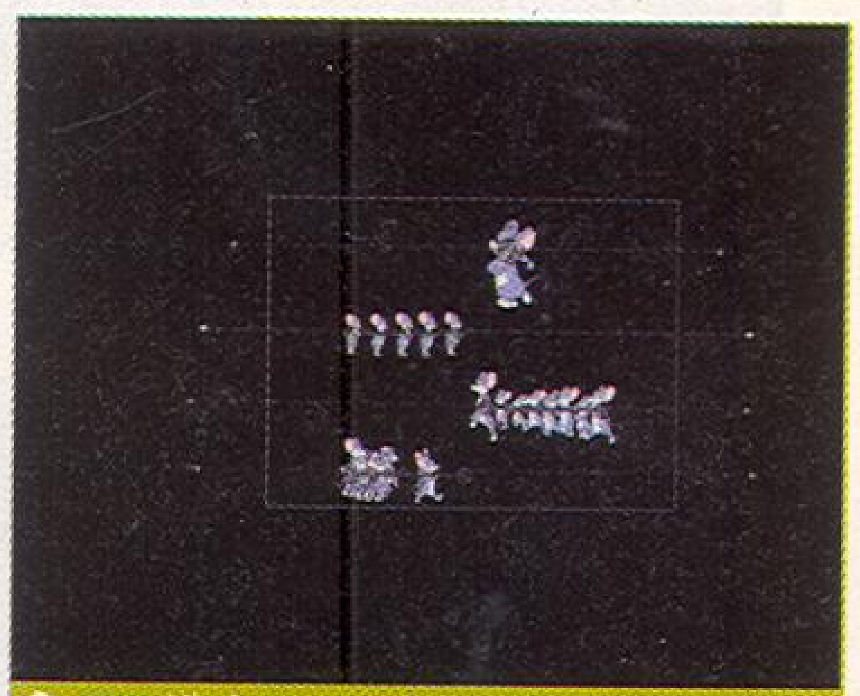
Interfaţa programului este intuitivă şi uşor de folosit chiar şi de cel fără prea multă experienţă în domeniu.

Subintitulat The Magic of Pixels, programul conceput de Coolfun este un pachet de animaţie şi efecte speciale 2D. Numele de Illusion este justificat printre altele şi de faptul că el poate crea iluzia de 3D folosindu-se de efecte 2D. Illusion poate fi folosit în două moduri diferite: în primul rând, ca un utilitar de sine stătător şi, în al doilea rând, ca modul de post procesare pentru un program de editare video sau pentru animaţii rezultate din 3D Studio Max sau altul de genul său. Illusion oferă o bibliotecă de efecte predefinite gen explozii, foc, fum, artificii, cascade, valuri, personaje animate, toate compuse dintr-o serie de imagini 2D. Preview-ul acestora se face în real-time şi programul foloseşte din plin accelerarea hardware dacă sistemul beneficiază de aşa ceva. Fereastra principală de lucru este cea în care se petrece acţiunea propriu-zisă şi în care este important şi sincronizat filmul. Aici sunt reprezentate doar punctele de origine ale efectelor care pot fi animate pe baza unui sistem de keyframe-uri, deplasând un slider în fereastra de cadre. Pentru a limita efectele se pot utiliza instrumentele Blocker şi Deflector. Cu primul puteţi crea una sau mai multe suprafeţe opace care blochează efectul, făcându-l invizibil în zonele în care se suprapun cu el, astfel încât să se vadă doar acolo unde trebuie să se vadă, ca şi cum ar face parte integrantă din film. Deflector creează de asemenea o suprafaţă, însă care de data aceasta face efectul să "ricoşeze" din marginile ei. Ambelor tipuri de suprafeţe li se pot anima aceiaşi parametri care se animează şi la efecte. Printre aceste caracteristici comune se numără unele gen dimensiune, acceleraţie, zoom sau transparenţă, dar există şi unele specifice pentru efecte, care, fiind bazate în marea lor majoritate pe particule, au parametri gen număr, unghi de emisie, unghi de distribuţie, "greutate" şi durată de viaţă.

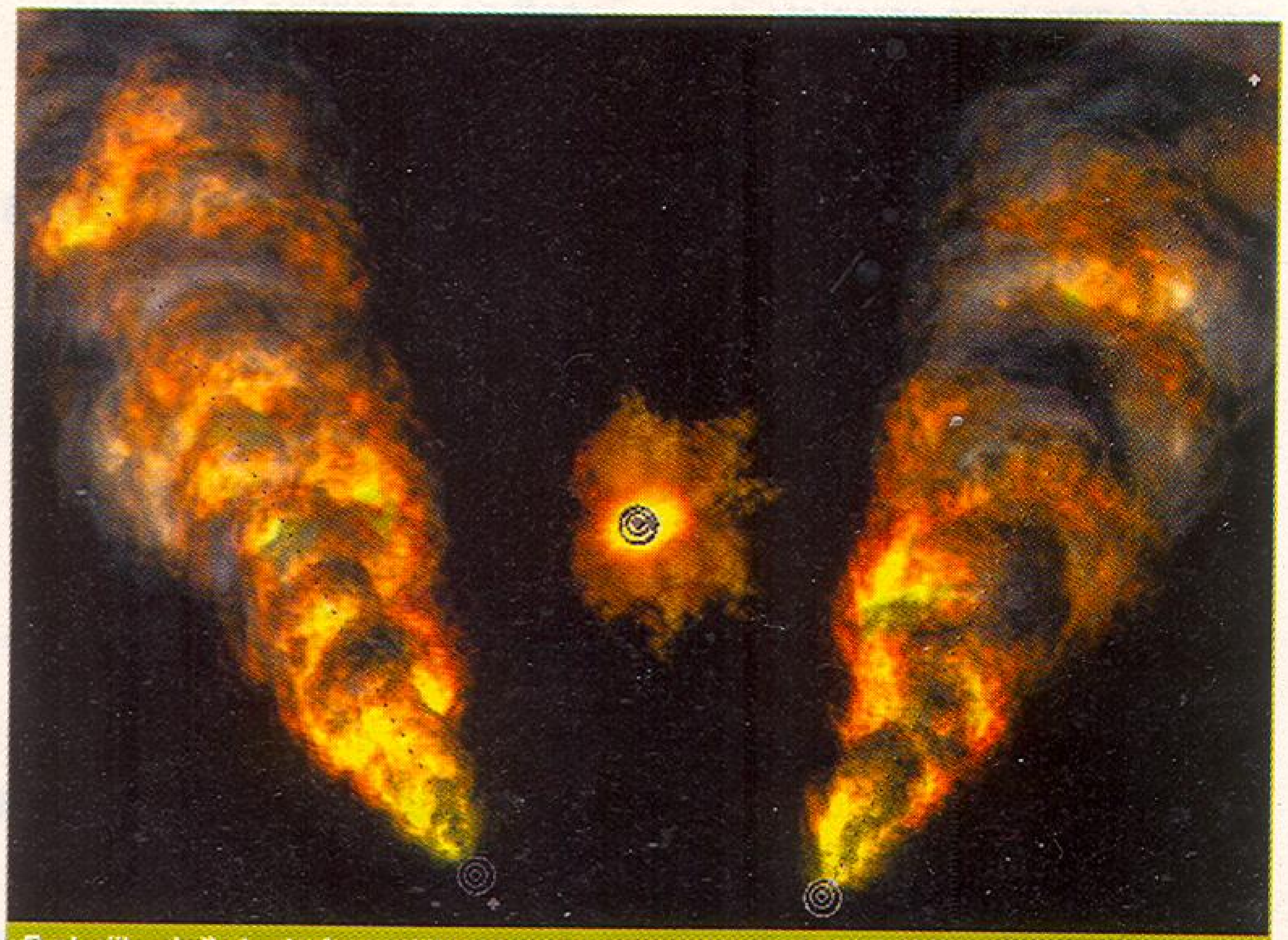
Illusion oferă o bibliotecă de efecte predefinite gen explozii, foc, fum, artificii, cascade, valuri, personaje animate, toate compuse dintr-o serie de imagini 2D

Ce se poate face cu Illusion?

Să presupunem că aţi creat în 3D Studio Max o navetă spaţială care decolează. Dar scena parcă nu este completă fără flăcările şi norii groşi de fum care însoţesc de obicei despărţirea navei de pământ. Dar aceştia pot fi adăugaţi după randarea animaţiei, prin importarea filmului rezultat în Illusion şi plasarea unui efect potrivit, pe care fie îl veţi deplasa cadru cu cadru sincron cu mişcarea navetei, fie vă veţi folosi de o curbă spline pentru a controla mişcarea efectului. Sau, de exemplu, închipuiţi-vă un banner pe care mesajul apare ca şi cum ar fi scris cu un aparat de sudură. Acest lucru este posibil în Illusion, prin folosirea unui efect corespunzător care este deplasat de-a lungul unei curbe spline care se suprapune cu textul. Fără prea mare efort se pot realiza efecte speciale de nivel profesional, tranziţii spectaculoase între două



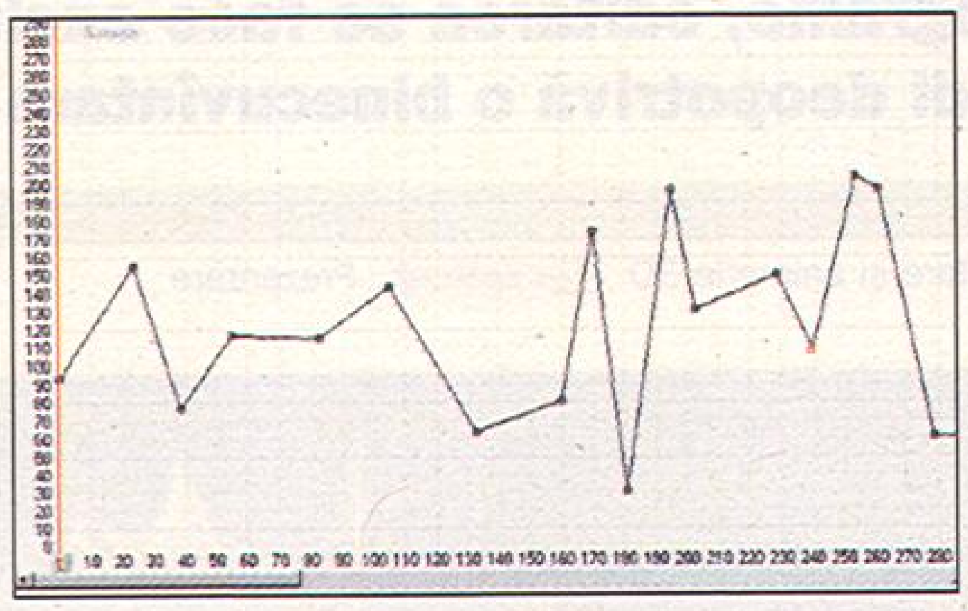
O armată de şoareci se poate crea cu doar câteva click-uri.



Exploziile şi dârele de fum realiste n-au fost niciodată mai uşor de realizat ca acum.

Animația cu ajutorul controlerelor bazate pe curbe spline

Caracteristicile efectelor sunt configurabile pe bază de curbe spline. Acest lucru înseamnă că o dată ce ați selectat în fereastra de cadre un parametru, fereastra de cadre își va schimba puțin aspectul, transformându-se într-un grafic în care puteți trasa, prin plasarea de puncte cheie, o curbă spline care stabilește comportarea acelui parametru. Pe axa orizontală se găsește numărul de cadre, iar pe axa verticală valorile pe care le poate lua. Acest mod de configurare putea fi folosit și în 3D Studio Max și era foarte eficient.





Diverse tipuri de fum ce pot fi obținute.

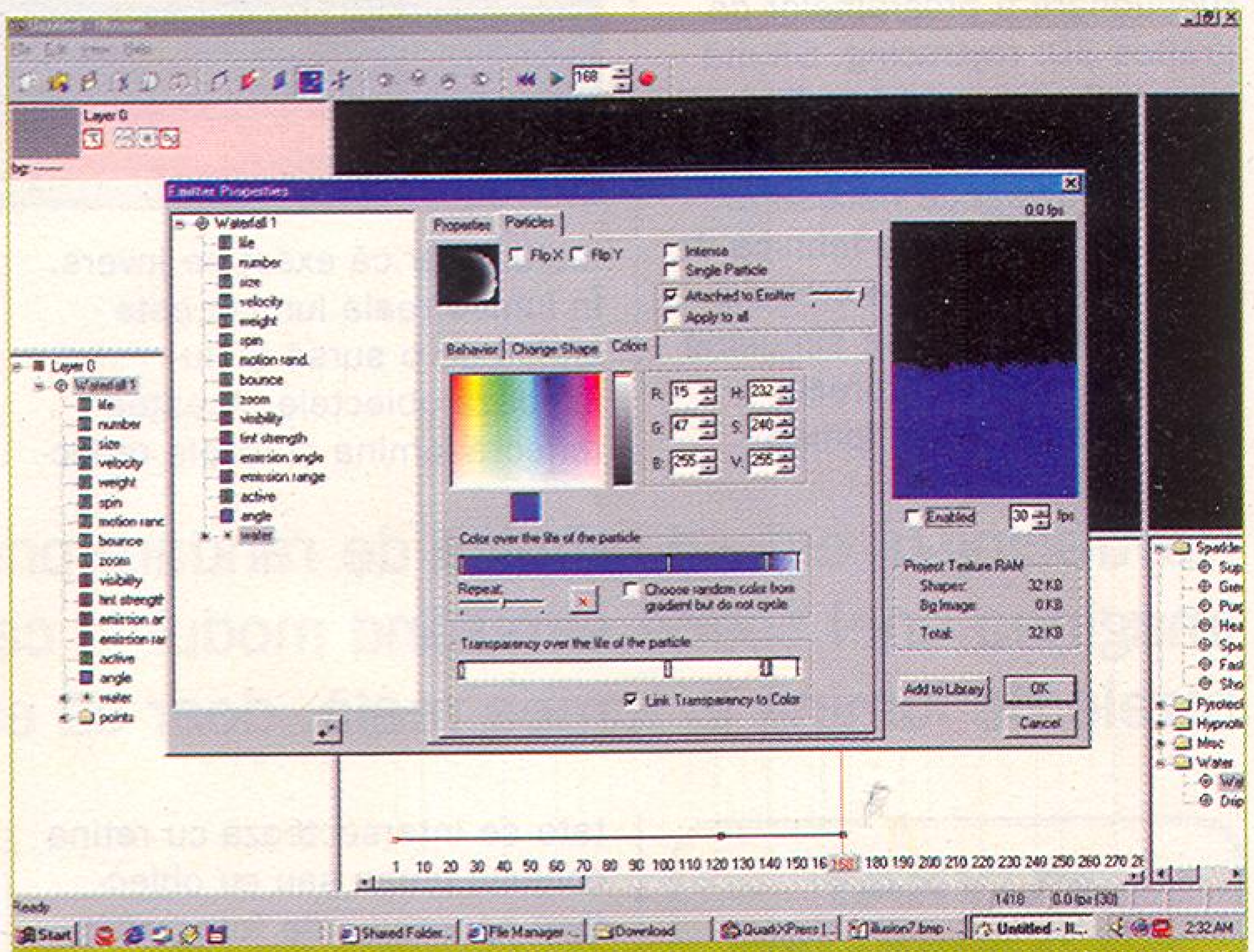
secvențe de film și animații de calitate.

În fiecare layer poate să existe o animație separată.

Despre modul de funcționare

Cine a lucrat cu 3D Studio Max este probabil destul de familiarizat cu modul în care funcționează un generator de particule. Ceea ce face Illusion este destul de asemănător, în sensul că toate efectele se constituie în jurul cîte unui generator de "particule", doar că fiecare dintre aceste particule nu este altceva decât o imagine sau un clip video. Programul are o serie de astfel de imagini și mai toate efectele predefinite sunt constituite pe baza acestora. Puteți adăuga acestora unele noi în două moduri: le puteți modifica pe cele existente sau puteți crea direct unele originale. Indiferent de modalitatea pe care o alegeți, puteți folosi ca "particule" imaginile din baza de date a programului sau puteți importa unele noi. Important este ca programul pe care îl folosiți să aibă capacitatea de a exporta imaginile cu alpha channel. Canalul alpha este modul în care calculatorul ține minte care sunt suprafețele transparente dintr-o imagine (de obicei background-ul), astfel încât imaginile rezultate să nu fie încadrate într-un dreptunghi alb sau colorat care nu își are rostul. Numărul de efecte care pot fi create prin combinarea de imagini cu diverse transformări este extraordinar de mare și dă posibilitatea utilizatorului să își lase creativitatea să zburde neîngrădită.

Există posibilitatea lucrului cu layere, în fiecare putând să existe o animație separată ceea ce înseamnă de exemplu că se poate crea o întreagă hoardă de personaje animate care se mișcă la unison sau haotic. Ținând cont că este posibilă și duplicarea unei secvențe prin metoda copy&paste, ne dăm seama că realizarea unei animații de calitate cu ajutorul lui Illusion nu este o treabă chiar atât de grea, lucrurile fiind simplificate pe cât de mult posibil de programatori, astfel încât programul să poată fi folosit cu ușurință și de către aceia care nu sunt foarte pricepuți în ale graficii digitale.



Fereastra de proprietăți a unui efect conține toate informațiile de care aveți nevoie și toți parametrii modificabili

În loc de concluzie

Illusion este un program simplu, dar cu valențe multiple, care își poate găsi utilitatea în mai multe domenii, și nu voi pomeni aici decât programarea jocurilor pe calculator și, mai ales, producția de televiziune, unde efectele speciale de pe generic pot hotărî la o adică succesul unei emisiuni care altfel nu ieșea prin nimic în evidență.



Animația se realizează cu ajutorul sliderului din fereastra de cadre.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Illusion
Producător	Coolfun
Preț	250$
Distribuitor	N/A
Web	www.coolfun.com
Detalii tehnice	-suportă accelerare hardware OpenGL -P166, 32 Ram, placă video cu 4Mb
Aprecieri	- dă iluzia de animații 3D folosind secvențe de sprite-uri 2D - parametri configurabili pe bază de curbe spline
La final	Extrem de ușor de folosit și cu o interfață facil de configurat.

9.0

POV RAY 3.0

Spre deosebire de alte programe, editarea se face exclusiv în mod text. Acest lucru se poate dovedi deopotrivă o binecuvîntare și un blestem.

Informații
Redactor: Adrian Dorobaț Tip produs: Modelare și animație 3D Tip articol: Prezentare

PovRay este unul dintre cele mai cunoscute programe de raytracing și modeling, principalul motiv pentru notorietatea sa fiind faptul că este distribuit în mod gratuit pe Internet, ceea ce înseamnă că i-a fost foarte ușor să își creeze un cerc de fani care să îl utilizeze și să îi asigure continuitatea.

Câte ceva despre raytracing

Voi încerca să prezint în câteva cuvinte un termen esențial pentru înțelegerea modului de funcționare a programelor de grafică 3D: raytracing. Să mă ierte cei care sunt familiarizați cu acest concept, dar consider această divagație necesară. Raytracing-ul este o tehnică de randare prin care se creează imaginea unei scene simulând modul în care călătoresc razele de lumină în lumea reală, doar că exact pe invers. În lumea reală lumina este emisă de o sursă și iluminează obiectele. Acestea reflectă lumina și razele reflectate se intersectează cu retina ochiului uman sau cu obiectivul aparatului de fotografiat, astfel devenind vizibile pentru noi. Dacă însă un program de raytracing ar încerca să ia în calcul toate razele emise de obiectele dintr-o scenă i-ar lua ani întregi să randeze o imagine. De aceea programele din categoria cărora face parte și PovRay folosesc un alt procedeu pentru a randa imaginea. Pentru fiecare pixel din imaginea finală programul trasează una sau mai multe linii care pornesc din obiectivul unei camere virtuale și care descriu un punct dacă intersectează un obiect din scenă. În momentul când un obiect este "atins", se calculează culoarea punctului respectiv și sunt trimise raze către fiecare din sursele de lumină existente în scenă pentru a determina cantitatea de lumină care este emisă de respectiva sursă. Astfel se stabilește dacă respectivul punct este sau nu în umbră. În funcție de material se calculează gradul de reflectivitate și transparență, pentru ca în cele din urmă să se calculeze opacitatea și culoarea finală a punctului în cauză. Acest proces este reluat pentru fiecare punct din imagine, așa că este ușor de înțeles de ce durează atât randarea unei scene și de ce acest lucru poate fi complicat de prezența în scenă a unor suprafețe reflectorizante, a unor obiecte transparente sau a unor efecte atmosferice care necesită trasarea mai multor raze, ceea ce înseamnă mai multe calcule pe capul sărmanului procesor.

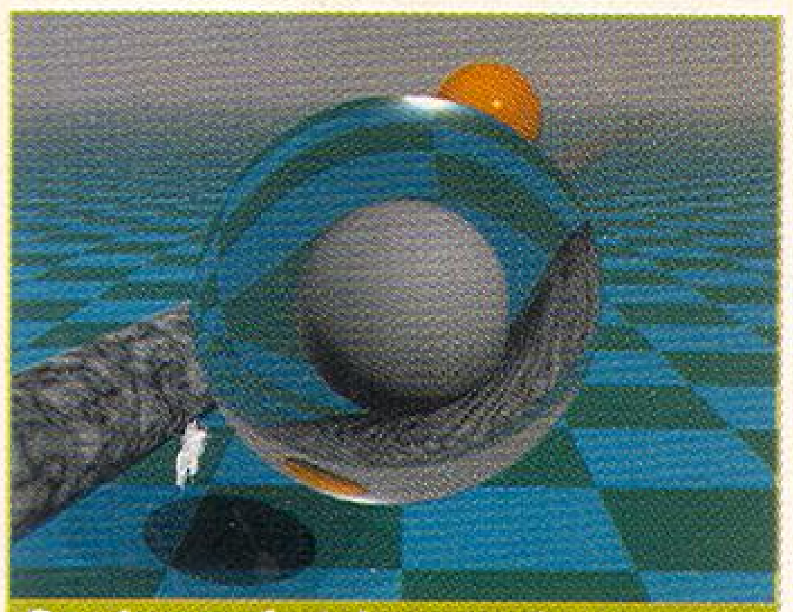


Deși are posibilități de creație destul de limitate, cu PovRay se pot concepe imagini comparabile cu cele obținute în programe mai scumpe

Raytracing-ul este o tehnică de randare prin care se creează imaginea unei scene simulând modul în care călătoresc razele de lumină în lumea reală, doar că exact pe invers.

Să ne întoarcem la PovRay

PovRay a evoluat dintr-un utilitar cu numele criptic de DKBTrace dezvoltat de doi programatori americani, David

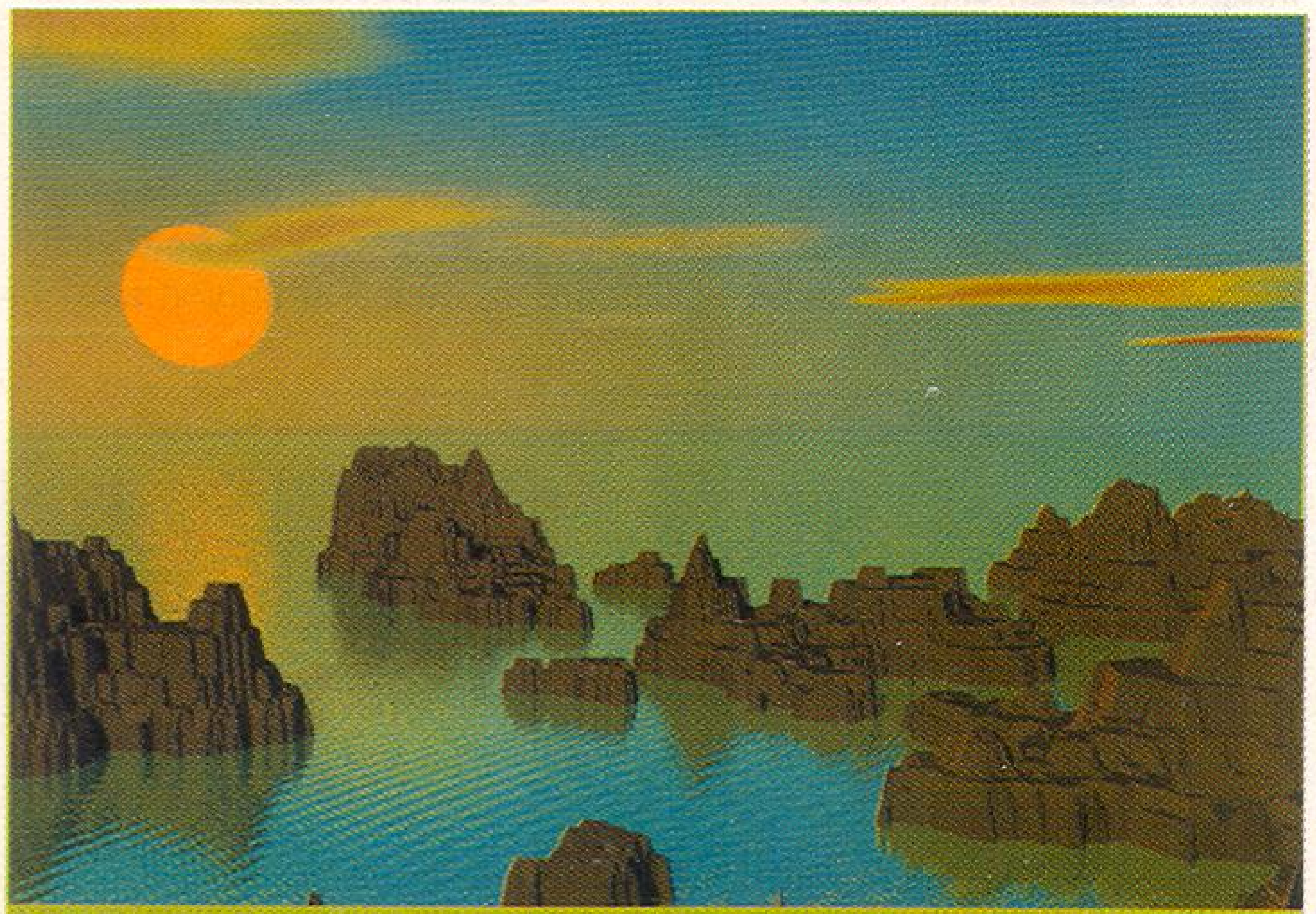


Randarea efectelor caustice.

POVRAY PE INTERNET

De când a fost lansat, PovRay a acumulat o mulțime de utilizatori și implicit de susținători. Pe Internet există numeroase site-uri care distribuie gratuit acest program și aș menționa adresa paginii oficiale a PovRay, în speță http://povray.org/ftp/pub/povray/Official-3.0/

Multe alte pagini conțin programe ajutătoare și resurse conexe PovRay-ului și printre acestea se remarcă pagina găzduită de un fan britanic http://pc153.mt.ic.ac.uk/Bulatov/POVTextureEditor/



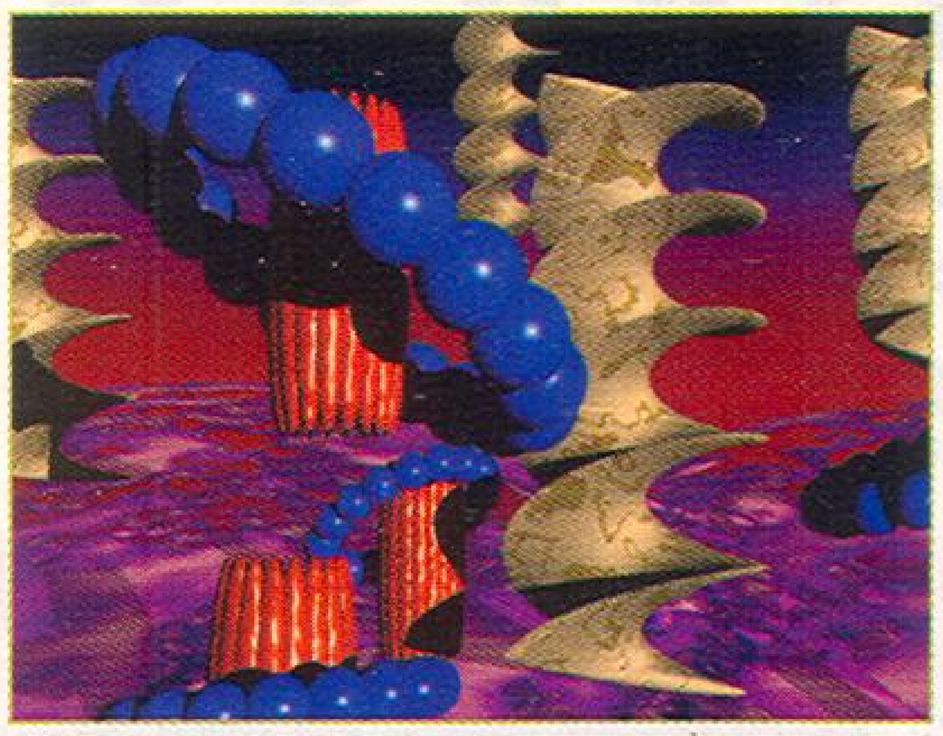
Un peisaj care ar putea la fel de bine să fie făcut în Bryce. Doar efectele atmosferice lasă de dorit.

Buck și Aaron Collins. În prezent el a ajuns la versiunea a treia și în ceea ce privește caracteristicile a făcut un drum lung ținând cont de unde a plecat.

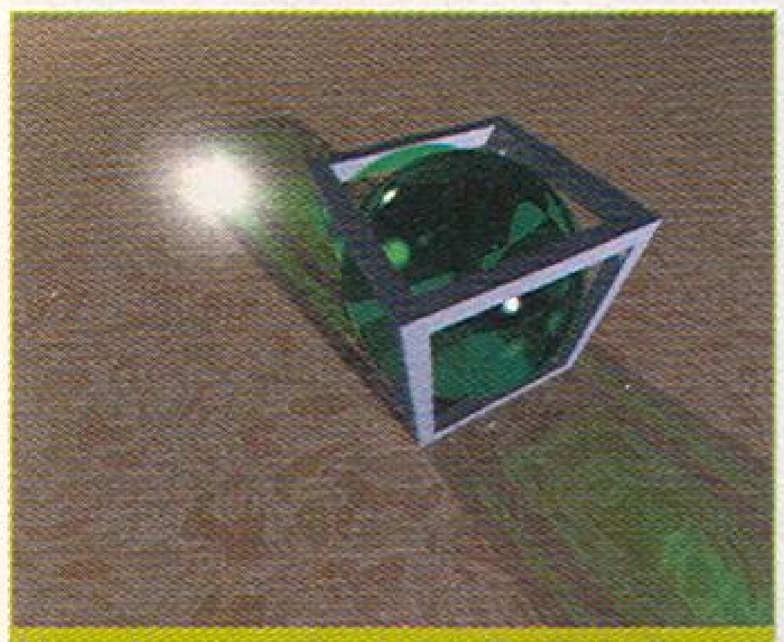
Ceea ce face PovRay diferit de alte programe de gen este că editarea se face exclusiv în mod text. Acest lucru se poate dovedi deopotrivă o binecuvântare și un blestem. Binecuvântare pentru că acest mod de editare are numeroase avantaje: precizie ridicată pentru poziționare și editare, sentimentul de a fi mai implicat în codarea propriu-zisă a scenei și acela de a înțelege mai bine ce se întâmplă de fapt. Pe de altă parte este un blestem pentru că în loc să ducă mai tot greul în locul utilizatorului, el îl lasă neajutorat în fața unor comenzi destul de alambicate și a unor calcule pregătitoare complexe. Documentația programului este destul de subțirică și singurul mod în care poți să înveți cu adevărat să folosești programul este prin modificarea scenelor deja realizate de alții, care din fericire sunt incluse din belșug în distribuția PovRay.

Printre feature-urile cu care se laudă programul se numără obiecte complexe gen suprafețe Bezier (bicubic patch object), Blob și Height Field, texturi procedurale, animații multistage, efecte de lentilă și un motor de randare mai rapid decât al celorlalte programe. Din acest punct de vedere trebuie să le dau dreptate: o scenă complexă cu multe lumini, obiecte și ceață deasă a fost randată în 800x600 cu antialiasing în mai puțin de un minut pe un sistem mediu.

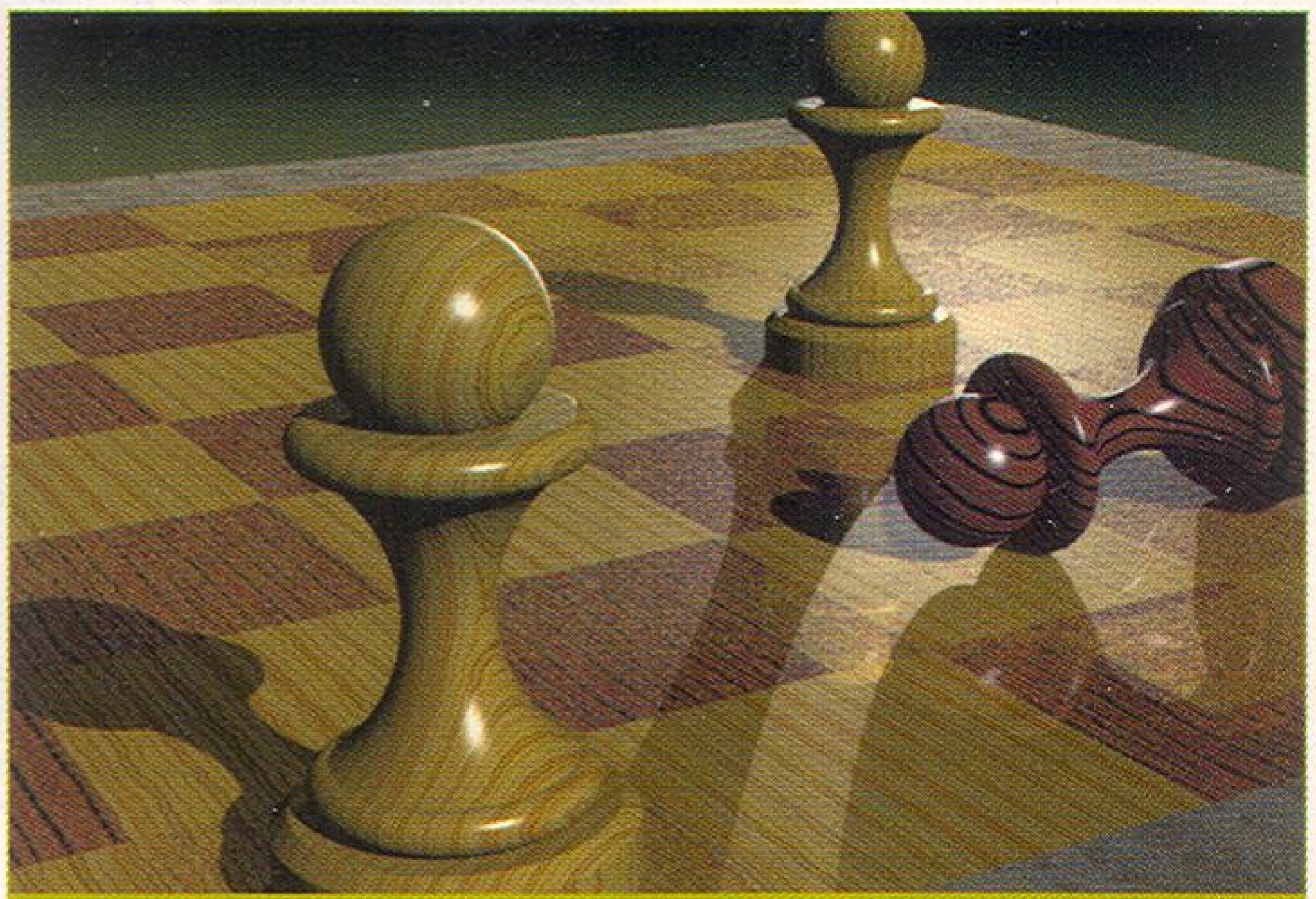
Despre obiectele CSG



Acronimul CSG stă pentru Constructive Solid Geometry, care este o modalitate practică de a crea modele complexe folosind forme simple. Principalele operații CGS sunt Union, Intersection, Difference și Merge. În cazul unei uniuni, două sau mai multe forme sunt îmbinate, iar în cazul unei intersecții se păstrează doar suprafețele comune celor două forme. Dacă este vorba de operatorul diferență aplicat unei forme, toate formele următoare vor fi extrase din aceasta. În cazul operației Merge, formele sunt îmbinate, iar ceea ce se află în interiorul uniunii este eliminat.



Un mic exemplu de radiozitate.



O scenă care ar trebui să vă convingă că dacă PovRay ar costa cîteva sute de dolari, și-ar merita banii.

Câte ceva despre animația în PovRay

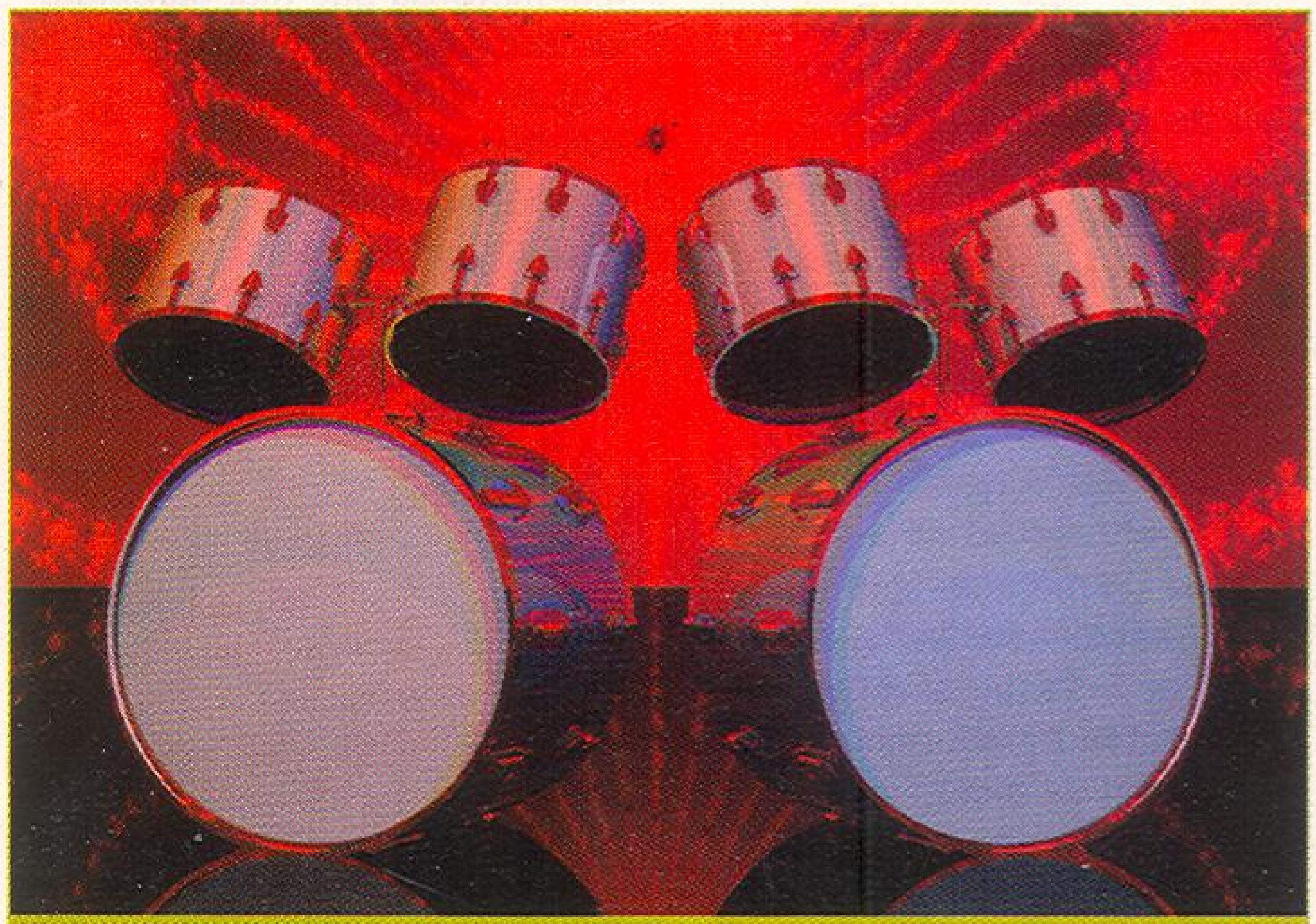
Animația se realizează prin intermediul unei variabile în virgulă mobilă denumită generic **clock**, care este folosită pentru a crea translații și transformări cu sau fără looping. Astfel se vor folosi formulări de gen "translate < clock, 0, 0 >"sau "rotate 360*clock" pentru a defini mișcarea lineară sau rotația unui obiect. Partea proastă este că output-ul animației randate se face într-o sumedenie de fișiere imagine (bitmap sau jpeg) care apoi trebuie transformate în animație cu ajutorul unui alt program. Acest lucru se poate dovedi o deficiență majoră, deoarece în cazul unei animații de 30 de secunde se creează un cuantum de peste 700 de imagini care pot ocupa destul de multă memorie.



O mică parte din texturile procedurale utilizabile în PovRay.

Concluzii

Pentru pasionații de grafică se poate dovedi o experiență interesantă. Nu pot să pretind că este o alternativă la programe gen 3D Studio Max, dar merită încercat, dacă nu din alt motiv, cel puțin pentru lunga istorie pe care o are. În plus, PovRay nu este foarte hrăpăreț în ceea ce privește resursele, așa că este o soluție excelentă pentru cei care nu au sisteme foarte performante.



O scenă demnă de un videoclip hard-rock. Background-ul este un fractal generat tot cu ajutorul PovRay.

Detalii

Detalii produs	
Nume	PovRay
Producător	PovRay Development Group
Preț	Freeware
Distribuitor	N/A
Web	www.povray.org
Detalii tehnice	Se lucrează în mod text, dar programul are caracteristici de vîrf.
Aprecieri	+ Randarea este mai rapidă decît la restul programelor de gen + Este unul dintre puținele raytracer-e free
La final	Merită încercat cel puțin ca experiență inedită mai ales pentru că este gratuit
	8.3

KAI POWER TOOLS 6

Kai Power Tools 6 este cel mai performant set de plugin-uri existent pe piaţă la ora actuală şi nu trebuie ratat cu nici un chip.

Informaţii

Redactor: Adrian Dorobăţ **Tip produs:** Plug-in Photoshop **Tip articol:** Prezentare

MetaCreations a lansat de curând un nou set de plugin-uri din colecţia Power Tools. În mod surprinzător aceasta mai poartă în titlu numele Kai, deşi programatorul şi designerul Kai Krausse a părăsit firma MetaCreations cu mult înainte de finalizarea KPT6.

Nu ştiu acum cu cât a participat el la acest proiect, însă produsul final merită toate laudele. Este vorba de o serie de 10 plugin-uri, dintre care 8 sunt absolut originale, toate reunite sub o interfaţă intuitivă care arată extrem de bine.

Primul dintre acestea, în ordinea din interfaţă, este Equalizer. Acesta, după cum îi spune şi numele, conţine un egalizator cu 9 benzi care controlează contrastul. În general efectele de sharpen şi blur se obţin prin mărirea, respectiv micşorarea contrastului dintre pixelii învecinaţi dintr-o imagine. Equalizer vă pune la dispoziţie nouă frecvenţe vizuale diferite, de la 1 la 256 de pixeli, care pot fi configurate cu ajutorul unor slidere către două câmpuri: dim şi bright. Când un slider este deplasat către dim, se micşorează contrastul dintre pixelii din respectiva frecvenţă, iar când este deplasat către bright, contrastul se măreşte. Equalizer mai are şi opţiunile de Bounded Sharpen şi Contrast Sharpen. Este de reţinut că Bounded Sharpen poate reface imaginile cu blur care se obţin prin mărirea cu resampling în Photoshop sau alt program de acest tip.

KPT6 cuprinde 10 plugin-uri, dintre care 8 sunt absolut originale, toate reunite sub o interfaţă intuitivă care arată extrem de bine.



KPT Gel a fost de departe favoritul meu din această serie. Punctele sale forte sunt maniera naturală de lucru şi biblioteca de preset-uri.

Un al doilea tip de plugin este KPT Gel. Acesta oferă o metodă alternativă de a picta, folosind un material (gel) căruia îi pot fi modificate transparenţa, gradul de refracţie şi reflectivitatea. Puteţi transforma plugin-ul astfel încât să pictaţi cu vopsele în ulei, acrilice, acuarele sau alte materiale mai exotice cum ar fi mierea sau gelatina. Completat cu instrumente pentru realizarea efectelor speciale gen Pinch, Smear, Knife, Magnet, KPT Gel poate rivaliza cu fratele său mai mare şi de sine stătător Fractal Painter. Gel foloseşte selecţii pentru a genera forme 3D în cadrul filtrului, care pot fi modificate cu ajutorul instrumentelor de desen. Se poate importa text şi Gel îl transformă în forme 3D stilizate care pot fi şi ele transformate. În plus, KPT6 Gel poate importa şi exporta imagini de tip heightfield care pot fi folosite apoi în programe de editare de teren gen Bryce.

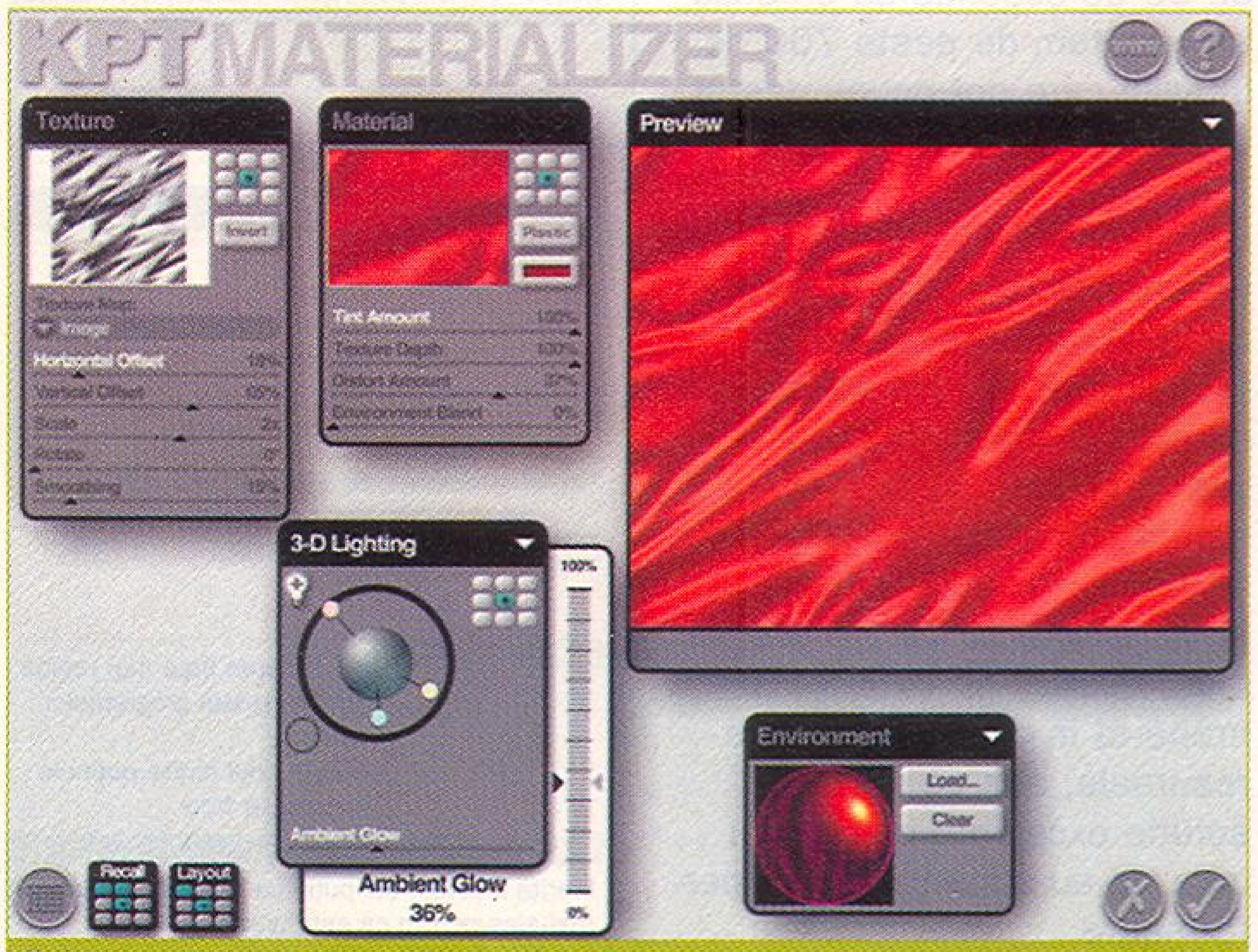


KPT Goo face relativ inutilă achiziţionarea versiunii mai vechi

Goo este o variantă simplificată a versiunii stand alone, având acelaşi tip de efecte (pinch, twirl, smear, magnet) care pot fi animate.

KPT Lens Flare este un generator de efecte optice specifice aparatelor foto sau camerelor de filmat, dotat cu toate cele necesare: glow, halo, streaks, precum şi cu diferite preset-uri pentru diverse tipuri de lentile. Este comparabil cu toate generatoarele de lens flares de la ora actuală şi pe unele chiar le întrece.

Următorul, în ordinea stabilită de producători, este KPT Materializer. Acesta este parţial asemănător cu filtrul Lighting Effects din Photoshop, în sensul că se pot adăuga lumini, se pot seta proprietăţile materialelor care sunt luminate sau se poate specifica genul de strălucire, mai metalică sau mai apropiată de cea a plasticului. Diferenţa faţă de filtrul Photoshop este că reliefarea materialului în funcţie de poziţia luminii nu este limitată doar la canalele de culoare sau o mască de transparenţă, ci se poate încărca şi o anumită textură pentru bump mapping.



Deşi nu pare mare lucru de capul lui, nu subestimaţi posibilităţile Materializer-ului. Se poate dovedi inestimabil la nevoie.



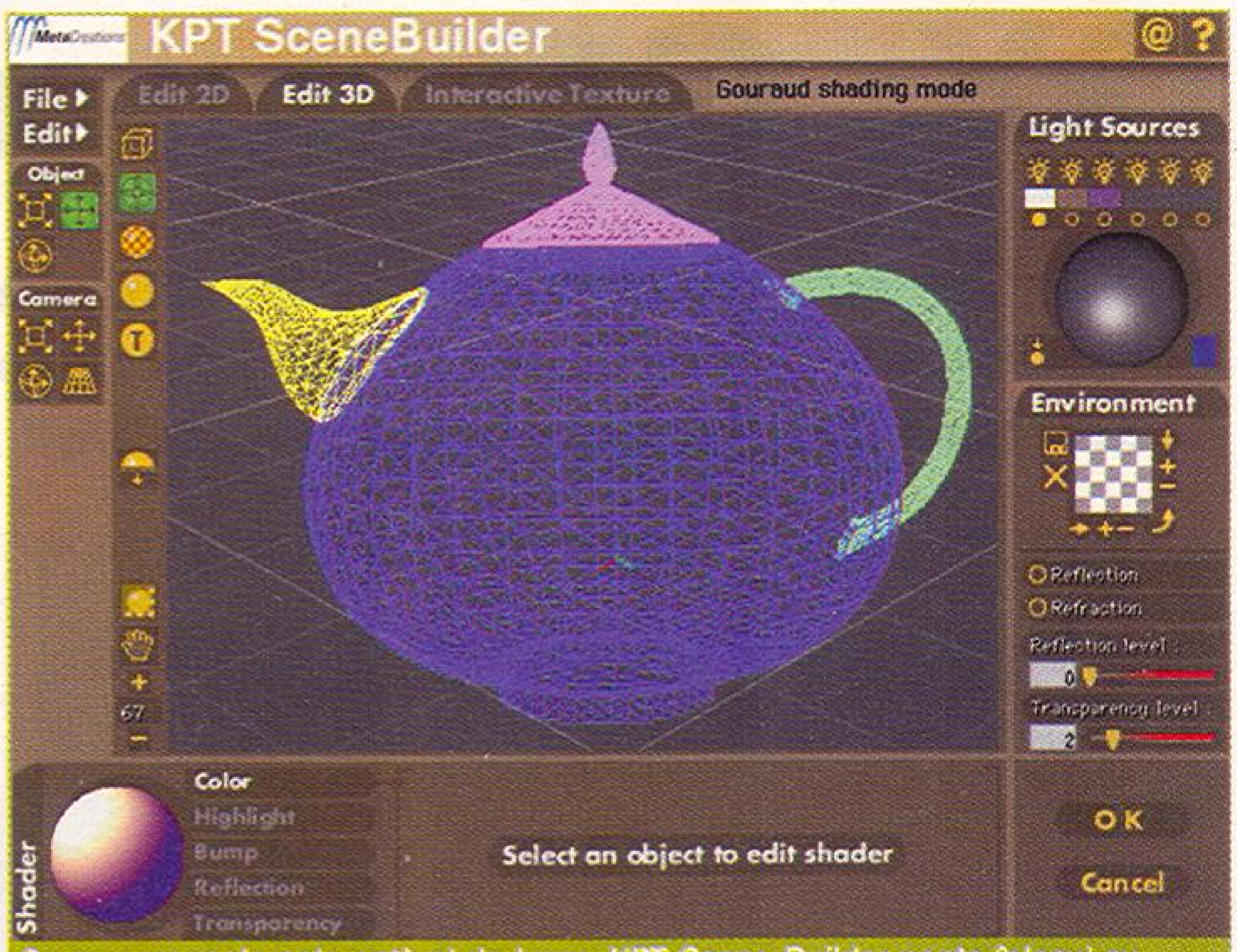
Lens Flare are şi el numeroase preset-uri interesante.

KPT Projector este un modul de distorsionare a imaginii, folosind o proiecţie planară care poate fi transformată atât 2D cât şi 3D folosind instrumente gen 2D Translate, 2D Scale, 2D Rotate şi 3D Rotate. Prin intermediul acestora şi utilizând şi opţiunile Tiling şi Mirroring se poate multiplica o imagine "în sine", ca un mozaic, la infinit. Deosebit este faptul că se poate seta modul de resampling, de la trilinear la high quality anisotropic, acesta din urmă fiind destul de performant şi capabil să elimine mare parte din defectele cauzate de distorsionarea imaginii. Voi trece în continuare la KPT

Turbulence care, deşi nu este chiar un filtru în sensul tradiţional al cuvântului, ci mai curând un efect special, arată extrem de bine. Ceea ce face practic Turbulence trebuie văzut, pentru că este destul de greu de explicat. Închipuiţi-vă că imaginea pe care vreţi să aplicaţi efectul se află pe fundul unui vas cu apă şi că pointer-ul mouse-ului este vârful degetului cu care vălurіţi apa. Turbulence reuşeşte să redea extrem de bine efectul de undă care trenează în urma pointer-ului, efect care poate fi configurat în detaliu. Se poate seta valoarea de amortizare a undelor, fluiditatea materialului, dimensiunile pensulei. De asemenea, puteţi alege un gradient pe care să îl folosiţi pentru a defini lichidul în care se produc undele. Există butoane de control pentru derularea efectului şi el poate fi salvat ca mască de distorsiune pentru imagine (un singur frame) sau ca fişier .mov cu întreaga animaţie. Recomand această alternativă pentru a fi folosită în alt program gazdă şi mă refer aici la Adobe Premiere. Turbulence este excelent ca efect de tranziţie între două clipuri. Am lăsat la urmă plugin-urile Scene Builder şi Sky Effects pentru că ele aparţineau până mai de curând firmei Rayflect. Au fost "adoptate" în KPT6, şi astfel se explică de ce arată diferit. Sky Effects are un nume autoexplicativ: el creează ceruri. Cer senin, cer înnorat, cer extraterestru, cer la apus, cer la răsărit, cer noaptea cu lună plină, toate aceste variante sunt posibile cu ajutorul acestui plugin. Are numeroase caracteristici modificabile printre care se numără densitatea ceţii, poziţia soarelui şi a lunii, precum şi linia orizontului. Scene Builder este un fel de 3DS Max în miniatură, în sensul că permite importarea unor modele 3D, aranjarea lor în pagină, precum şi texturarea lor. Plugin-ul vine cu o bibliotecă cu numeroase modele predefinite, împărţite în mai multe domenii: litere, fructe, primitive, ambalaje, web şi diverse. Aveţi la dispoziţie butoane, elicoptere, banane, agrafe de hârtie şi multe alte obiecte gata de a fi folosite. Poziţionarea şi transformarea elementelor este simplificată de o interfaţă intuitivă. Bineînţeles că puteţi importa şi alte fişiere, atât timp cât sunt în format 3DS.

În ansamblu Kai Power Tools 6 este cel mai performant set de pluginuri existent pe piaţă la ora actuală şi nu trebuie ratat cu nici un chip. Dacă aveţi deja versiunea a cincea (care ar trebui să o conţină şi pe cea de-a treia), nu ar trebui să mai aveţi nevoie de un alt plugin.


Scene Builder are un aspect metalizat al obiectelor.

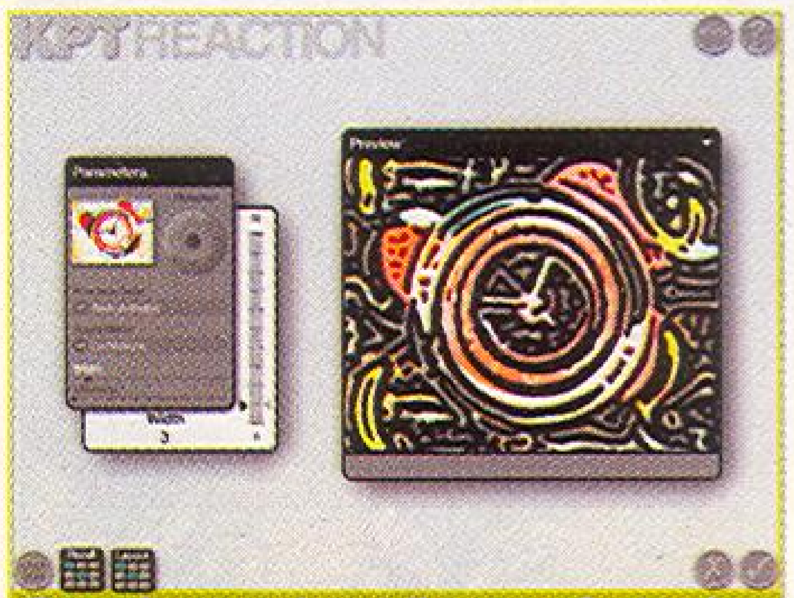


Cu numeroasele sale opţiuni de lucru, KPT Scene Builder poate înlocui cu succes Raydream Studio.

Completat cu instrumente pentru realizarea efectelor speciale gen Pinch, Smear, Knife, Magnet, KPT Gel poate rivaliza cu fratele său mai mare şi de sine stătător, Fractal Painter.



Equalizer oferă diverse posibilităţi de sharpen şi blur folosind un egalizator cu 9 benzi, fiecare reprezentând o "frecvenţă" grafică.



Reaction produce diverse efecte de emboss folosind luminozitatea.


Cer senin în zori la minut cu Sky Effects.

Detalii

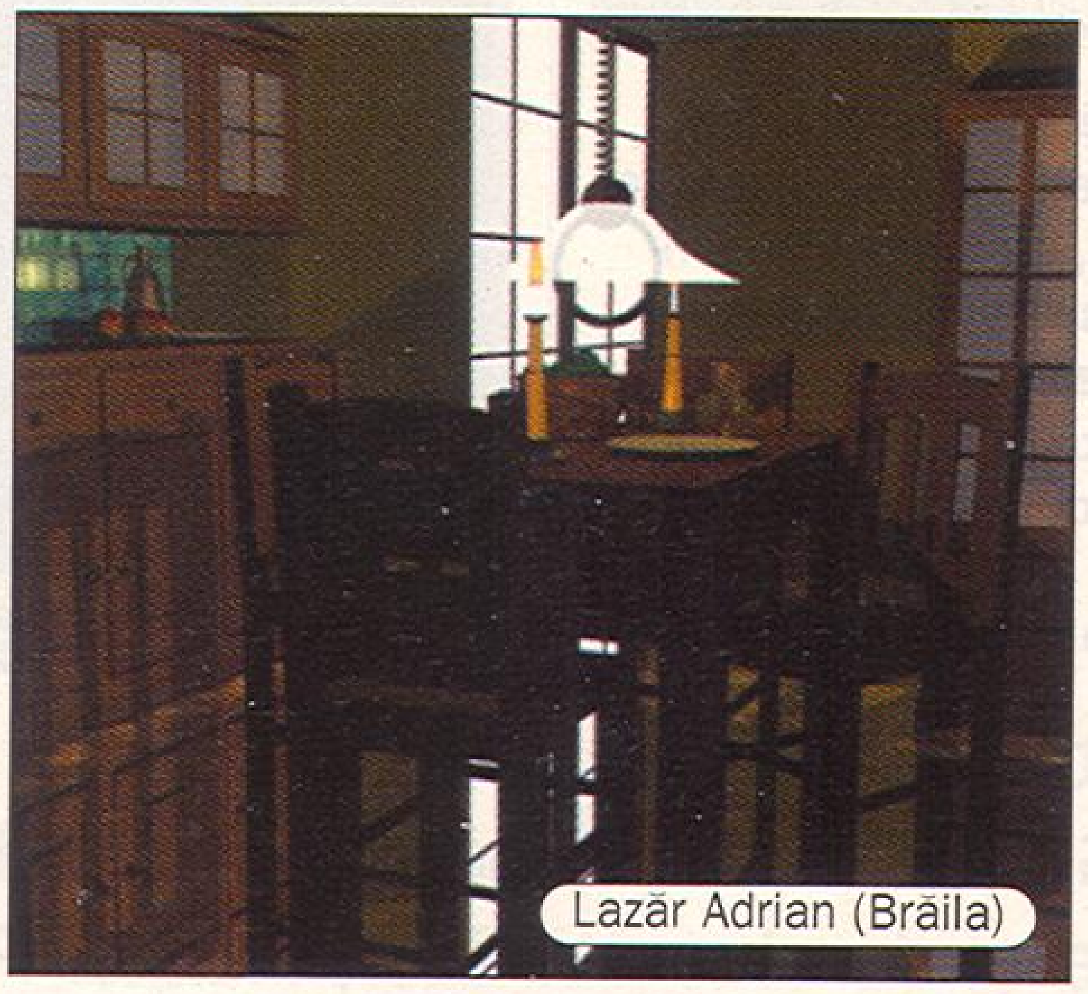
Detalii produs	
Nume	Kai Power Tools 6
Producător	MetaCreations
Preţ	149$
Distribuitor	Flamingo
Telefon	-
Detalii tehnice	Conţine: Equalizer, Gel, Goo, Lens Flare, Materializer, Projector, Reaction, Scene Builder, Sky Effects şi Turbulence
Aprecieri	+ Costă puţin pentru ceea ce e în stare să facă - Are nevoie de un sistem destul de performant.
La final	Dacă aveţi la dispoziţie colecţia Kai Power Tools nu mai aveţi nevoie de alte plugin-uri.
	9.5

GX: Galerii xtreme

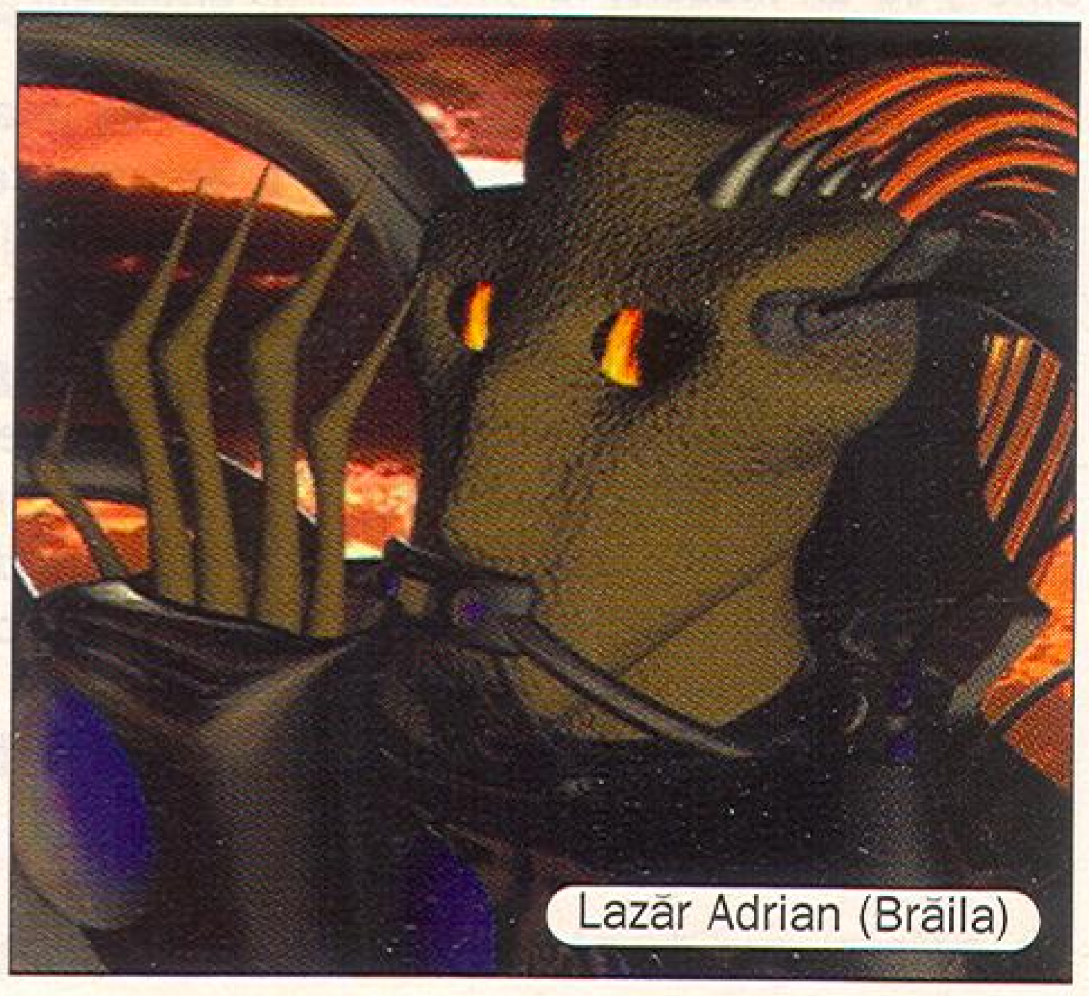
Eh? Am promis concurs au ba? De acum, va trebui să vă luptați pentru un pachet CorelDRAW 9 Office Suite ce include Corel 9 și Corel Photopaint. Pentru mai mule detalii însă citiți pagina alăturată. ACUM!



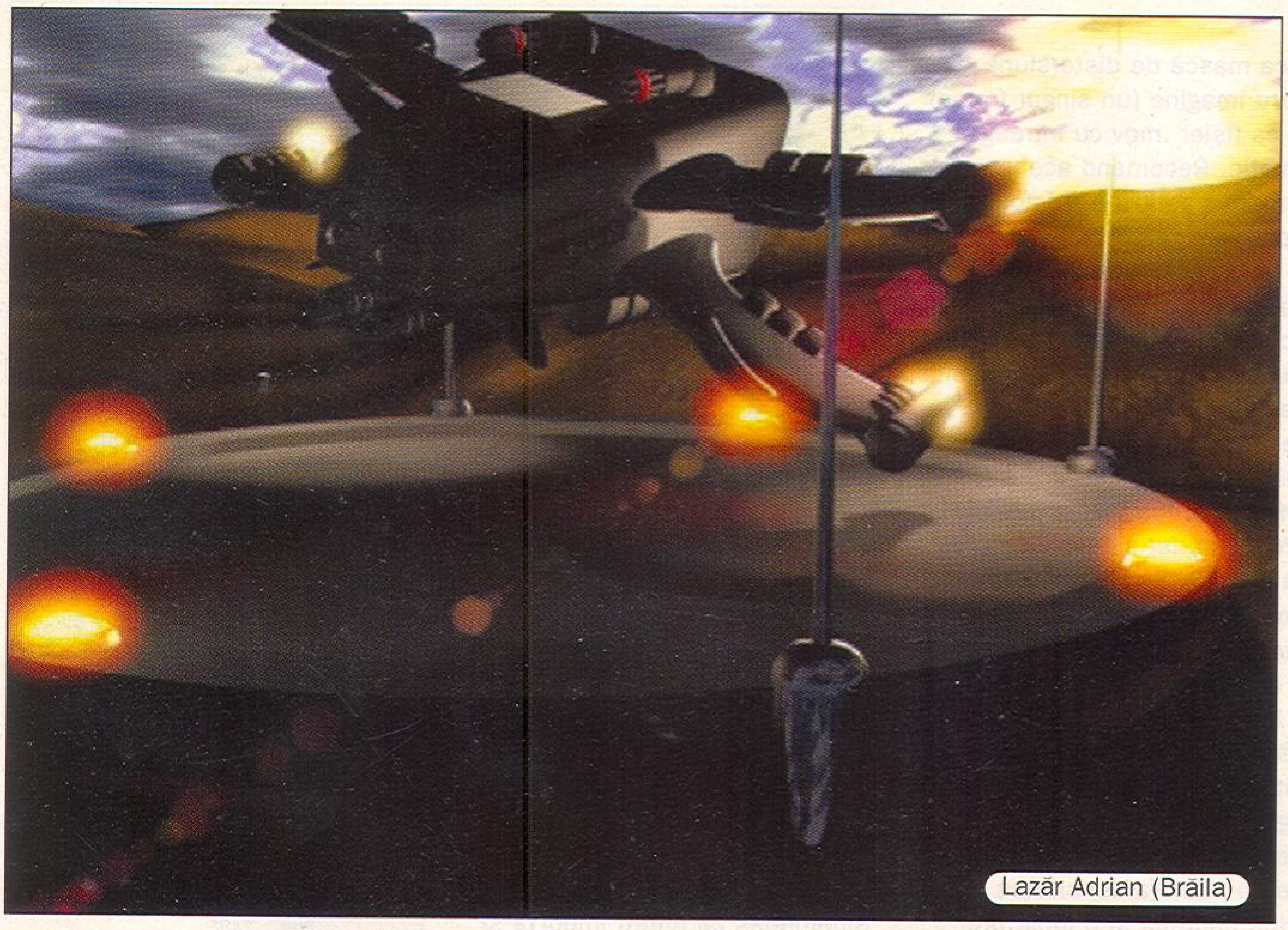
Lazăr Adrian (Brăila)



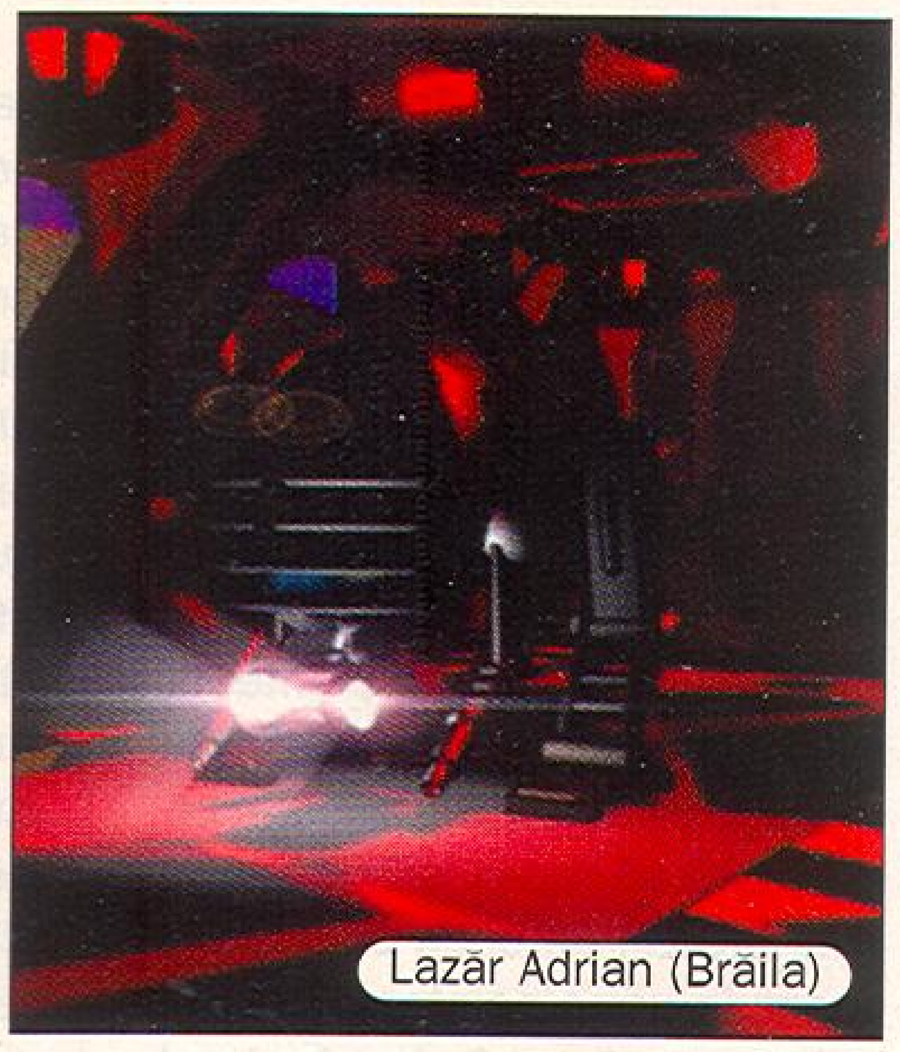
Lazăr Adrian (Brăila)



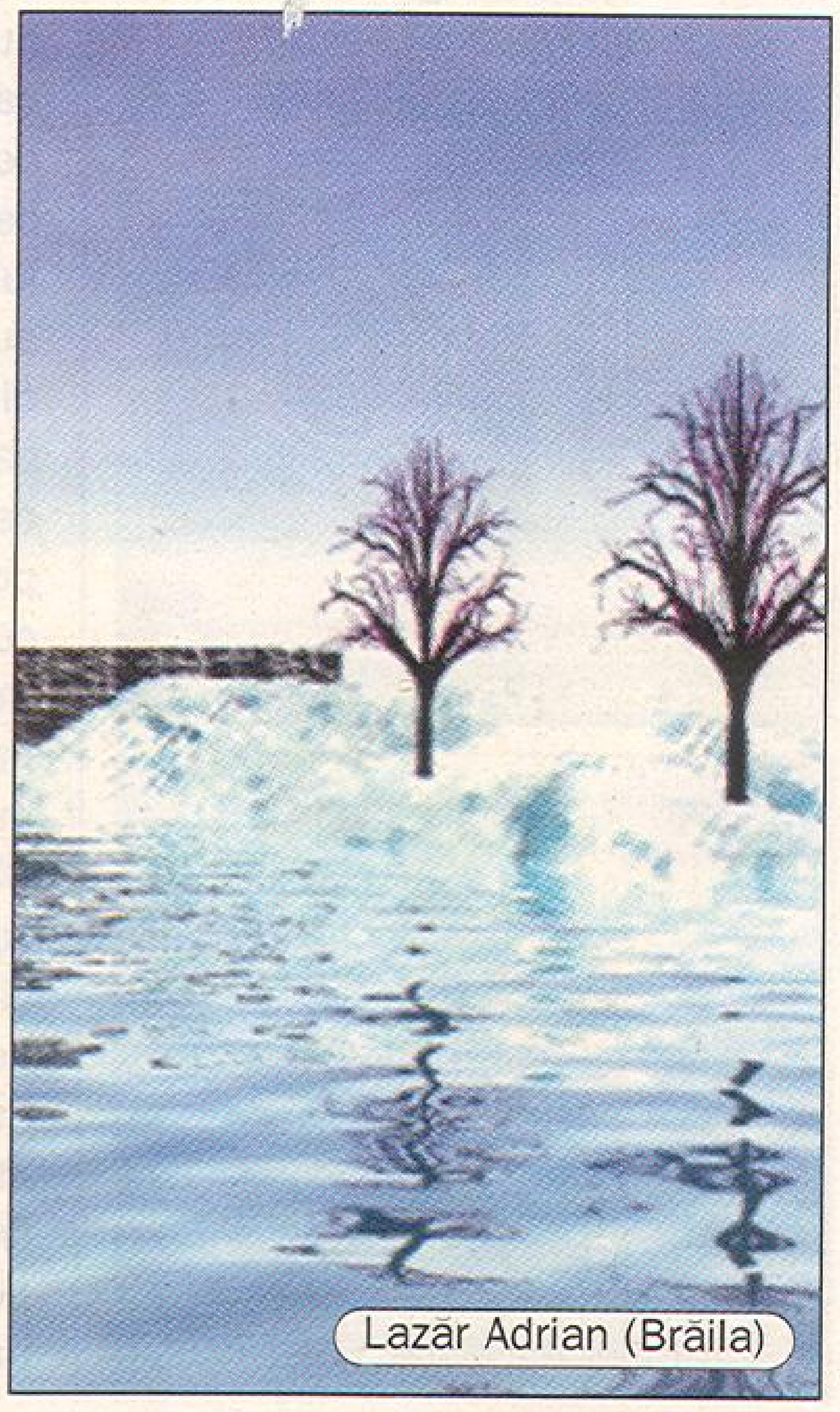
Lazăr Adrian (Brăila)



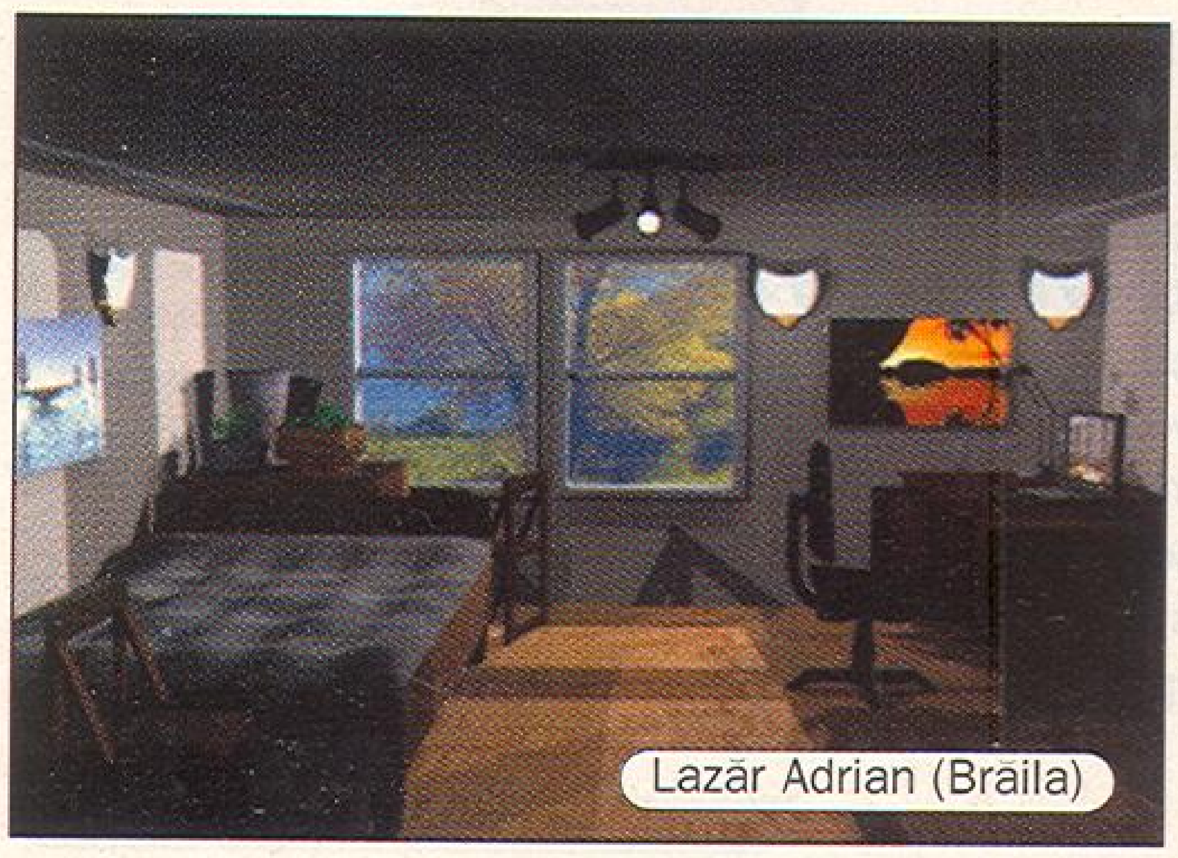
Lazăr Adrian (Brăila)



Lazăr Adrian (Brăila)



Lazăr Adrian (Brăila)

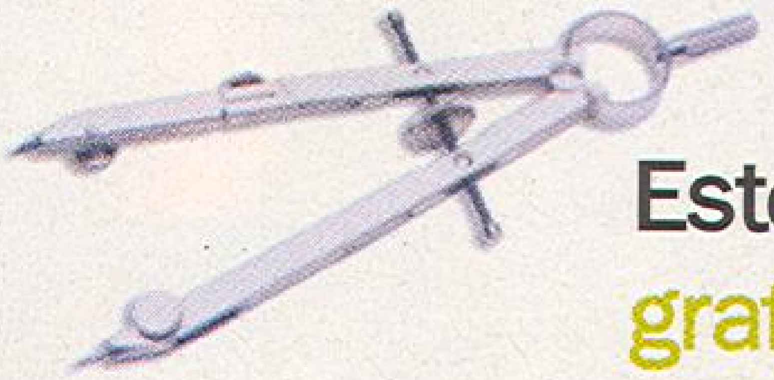


Lazăr Adrian (Brăila)



Lazăr Adrian (Brăila)

CONCURS COREL DRAW 9



Este momentul competiției! Te crezi un bun grafician? Este momentul să o dovedești comparîndu-te cu alții ca tine!

TEMA CONCURSULUI: Fii realizatorul imaginii revistei XtremPC! Creează reclama cu care revista XtremPC se va promova în lunile următoare! Totul îți aparține, concepția reclamei, viitoarea siglă XtremPC, mesajul pe care revista îl va transmite. Realizează această imagine și vei deveni unul dintre cei mai dotați graficieni!

Premiu:

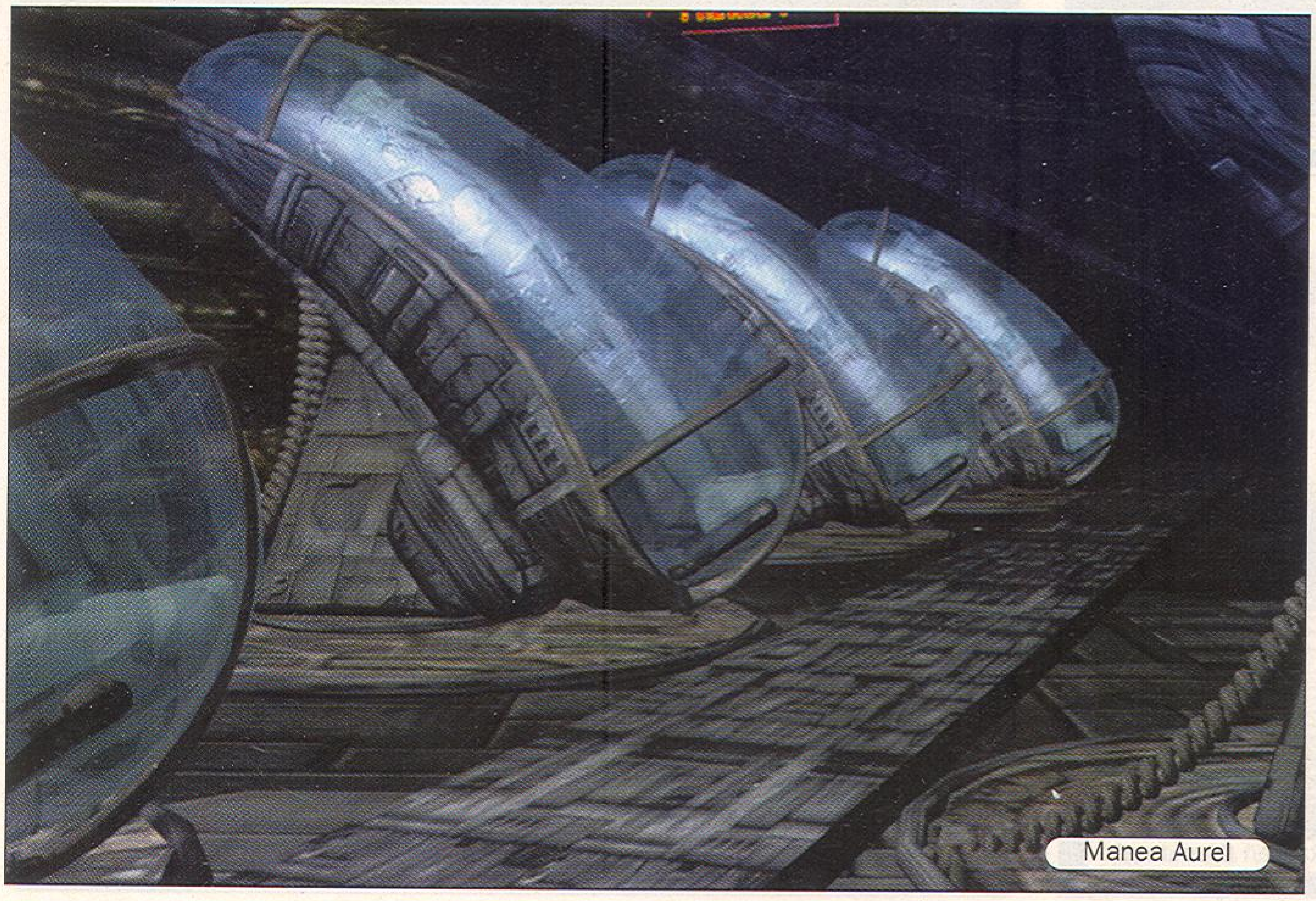
CorelDRAW 9 Office Suite

Include CorelDRAW9 și PhotoPaint 9



Condiții de participare:

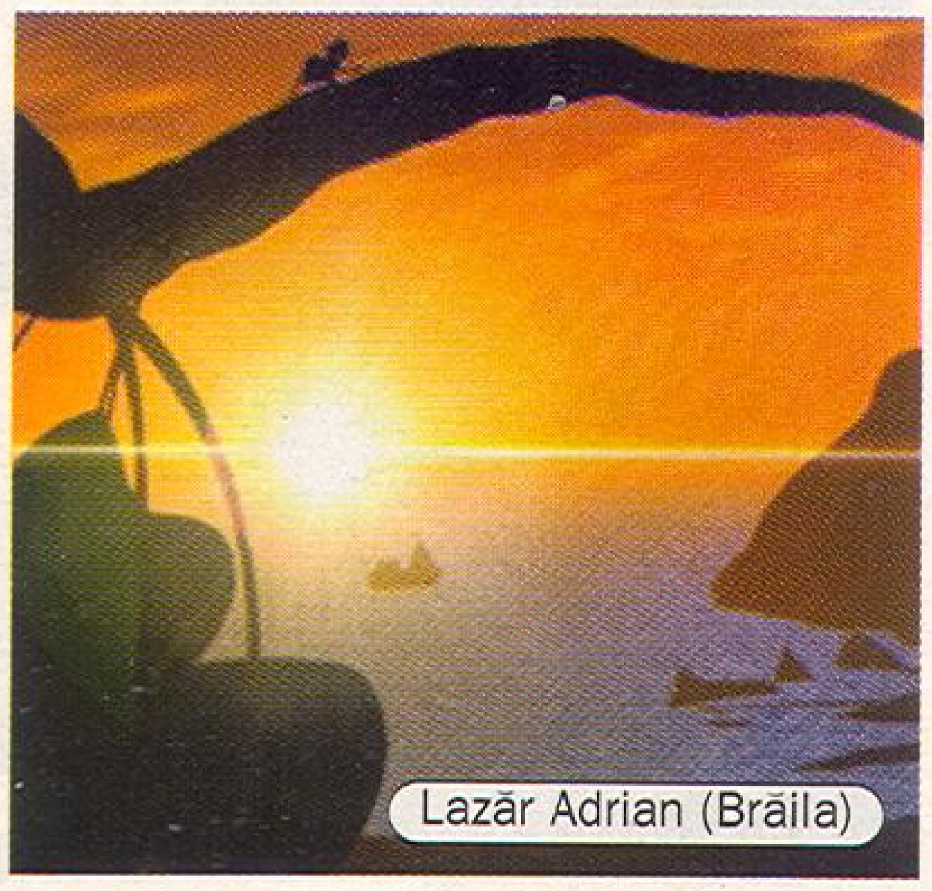
-concursul este valabil pînă pe data de 1 iunie
-cîștigătorul va fi hotărît în funcție de cea mai bună reclamă/siglă/mesaj
-lucrarea se trimite pe CD/dischetă pe adresa redacției în format CDR



Manea Aurel



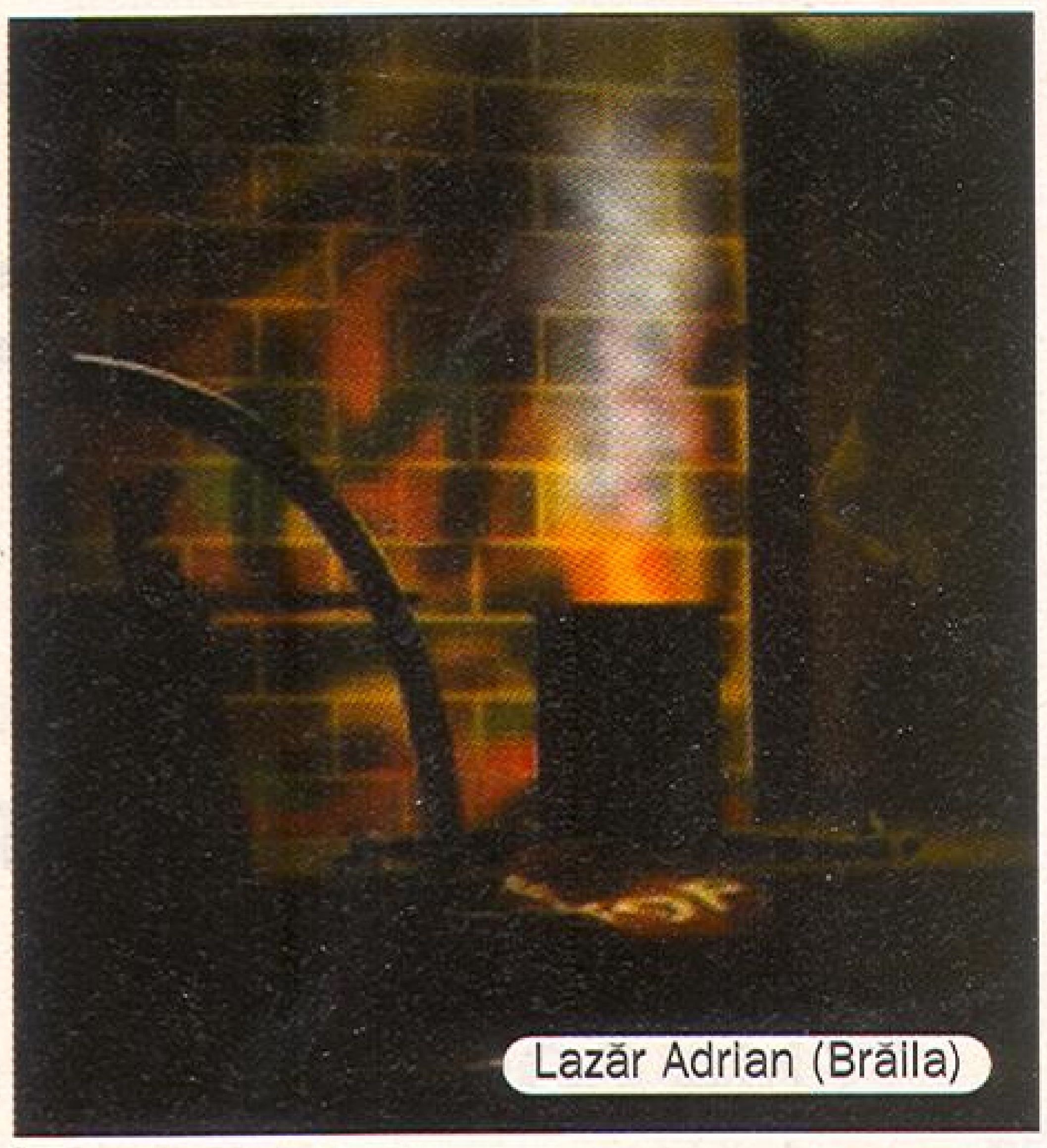
Lazăr Adrian (Brăila)



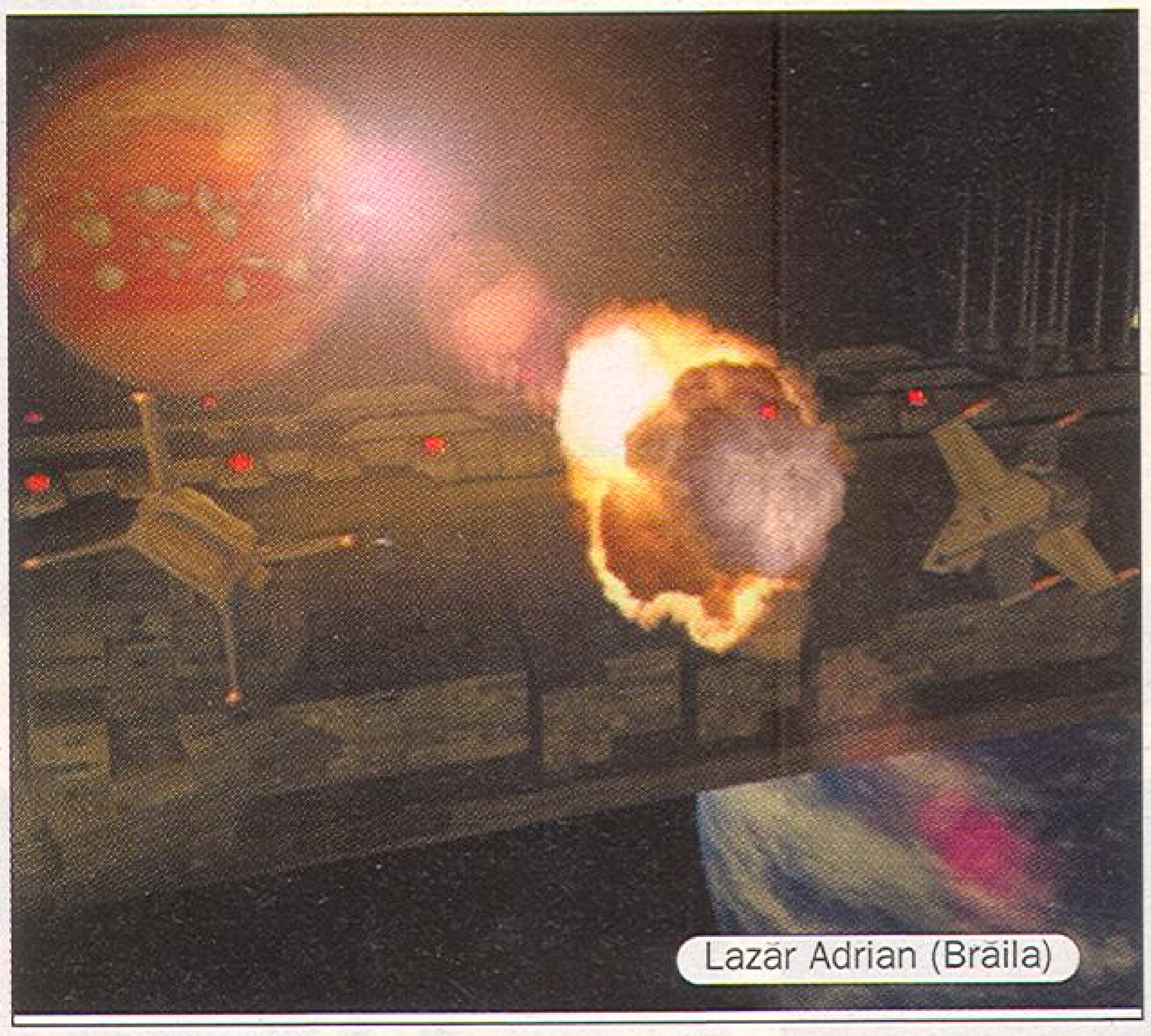
Lazăr Adrian (Brăila)

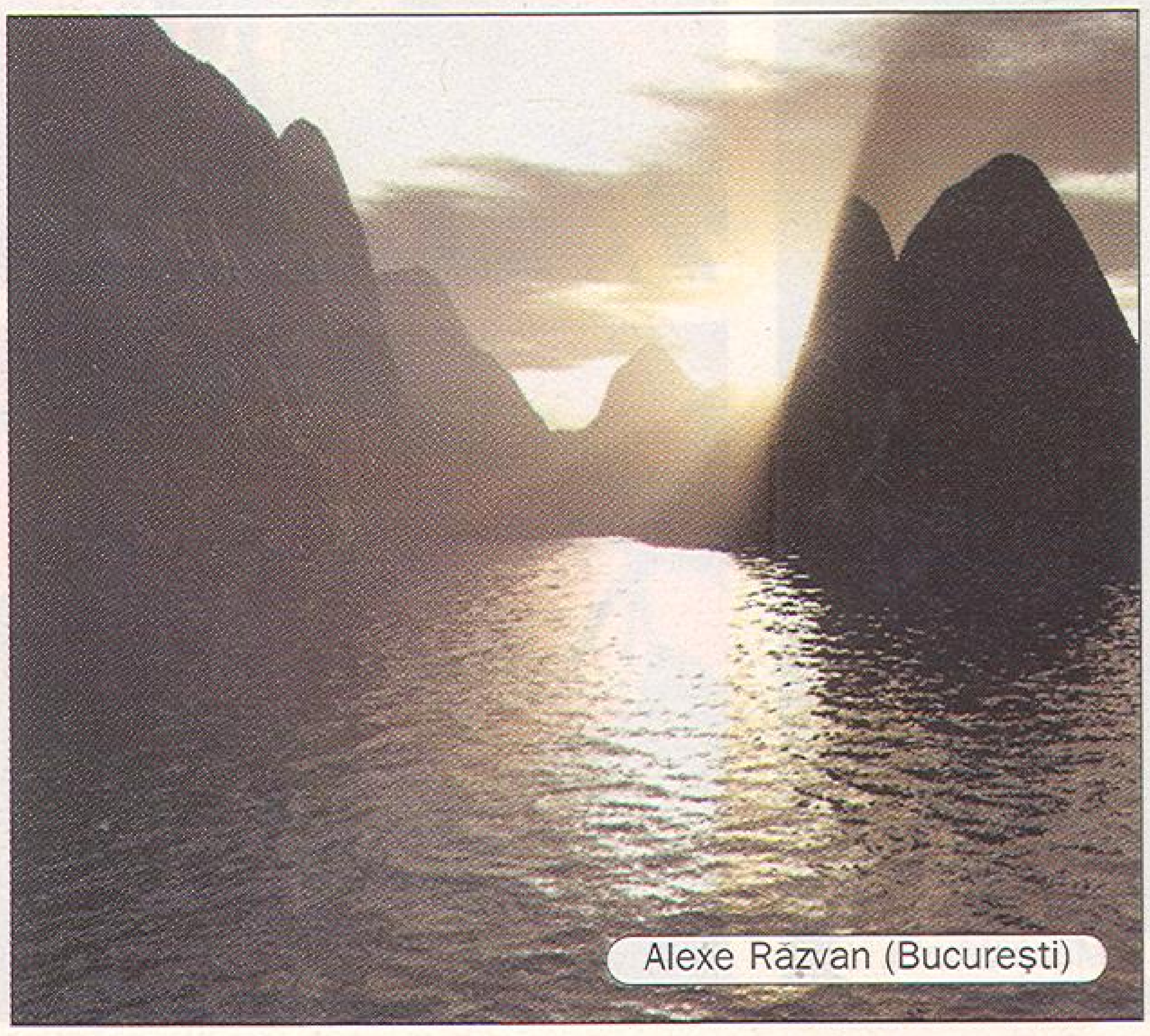

Lazăr Adrian (Brăila)


Lazăr Adrian (Brăila)


Lazăr Adrian (Brăila)


Lazăr Adrian (Brăila)


Lazăr Adrian (Brăila)


Alexe Răzvan (Bucureşti)


Lazăr Adrian (Brăila)



FIRMA TA A INTRAT ÎNTR-UN CON DE UMBRĂ?
AI NEVOIE DE O NOUĂ IMAGINE!
identitate de firma - logo, aplicatii grafice
design publicitar - reclame, afise, postere.
promovare multimedia - CD-uri de prezentare
web design
el. 094 552 607;tel./fax 230 96 07
XTREM Design.
concepție și design publicitar
ARATĂ EXTREM DE BINE!

Jurnalul de știri interactiv
S-a deschis drumul pentru prezentatorii virtuali.

Proiectul Ananova

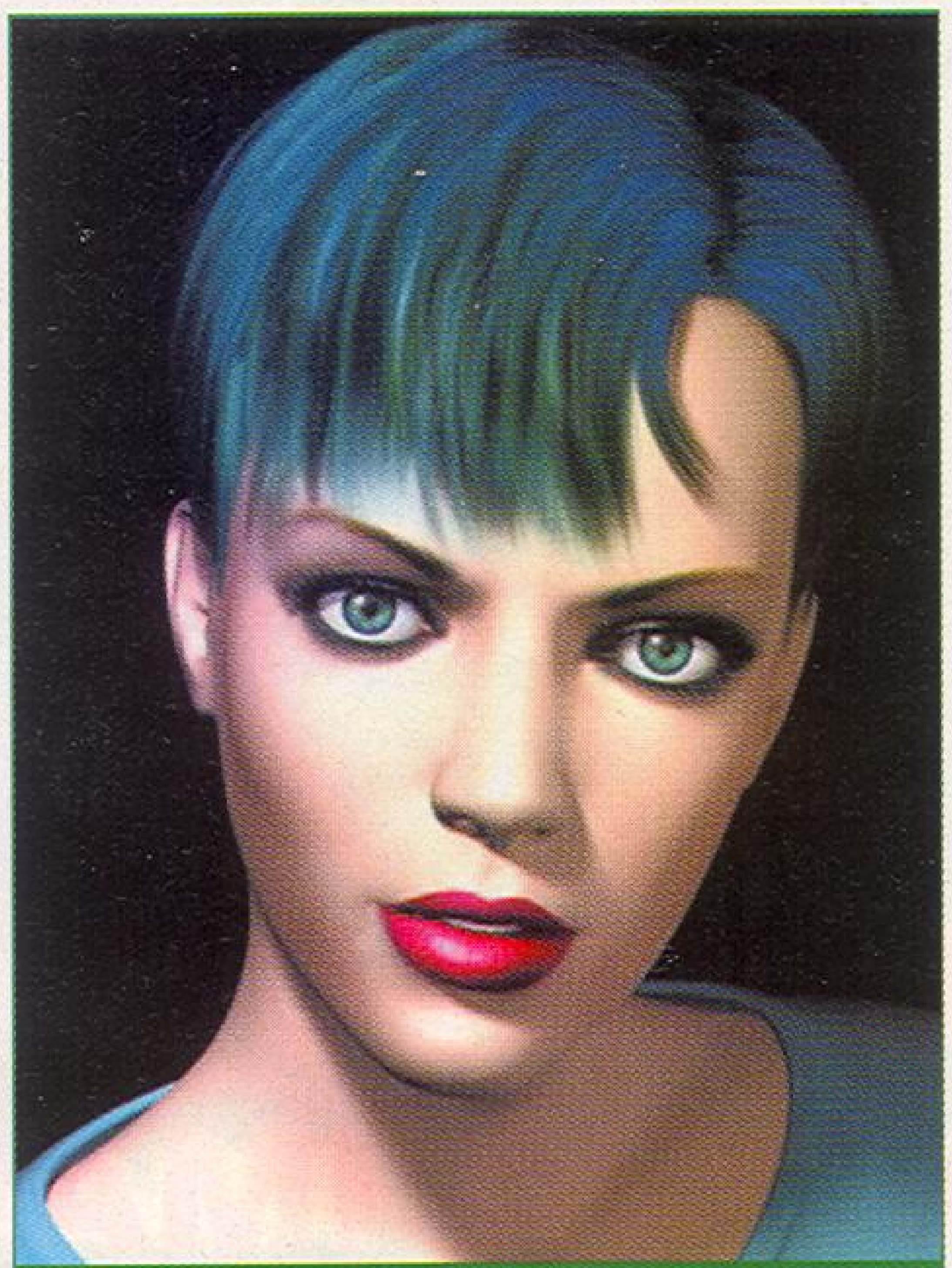
28 de ani, 1,75 înălțime, elegantă, inteligentă, îmi place sportul și sunt fan Oasis. Caut persoane interesate de site-ul meu de știri.

Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Domeniu:** Internet

Încetul cu încetul Internetul revoluționează industria mass-media. Chiar dacă nu are același impact ca televiziunea la începuturile sale, "rețeaua rețelelor" vine totuși cu o caracteristică originală: interactivitatea. Pentru utilizator, acest lucru înseamnă că nu mai receptează pasiv ceea ce i se oferă și că are la dispoziție și alte mijloace de a interacționa cu fluxul de informații decât schimbarea programului. Pentru distribuitorii de informație, Internetul înseamnă feedback aproape imediat, spre deosebire de răspunsul întârziat sau inexistent în cazul celorlalte mijloace de comunicare în masă. Astfel, ei știu de ce este interesat publicul, iar acesta are posibilitatea să controleze informațiile care i se oferă. Știrile interactive sunt unul dintre cele mai la îndemână exemple. La ora actuală, cele mai multe site-uri de știri sau portalurile care distribuie și știri pe lângă celelalte servicii folosesc acest format. Pagina de început a site-ului poate fi configurată să afișeze doar știrile din domeniile dorite, sau poate căuta anumite știri după cuvinte cheie. În plus, incluse în fiecare știre găsiți link-uri care vă trimit către informații de context sau știri mai vechi sau mai noi din același domeniu.



Ananova va fi prezentă pe tot felul de suporturi, incluzând celulare și ceasuri electronice.


Cred că toată lumea ar prefera-o pe Ananova oricărei prezentatoare cunoscută acum.

Se poate și mai bine

PA New Media, o companie din Marea Britanie, în colaborare cu firma Digital Animations Group vor da naștere în curând primei prezentatoare virtuale de știri, pe numele ei Ananova (din ana, un cuvânt din limba turcă veche care înseamnă femeie și nova, nouă). Această "femeie nouă" este de fapt un program complex însoțit de o animație generată pe computer, care, fără să constituie cu adevărat o inteligență artificială, reușesc să depășească tot ce s-a realizat până acum în acest domeniu. Ananova va putea literalmente să prezinte evenimentele pe măsură ce ele se petrec, deoarece de selectarea știrilor se ocupă un sistem cvasi-instantaneu de procesare pus la punct de PA New Media, care integrează în motorul său de căutare sute de site-uri. Sistemul de animație real-time a rămas în sarcina celor de la Digital Animations Group, care au făcut o treabă foarte bună. Pe parcursul perioadei de pregătire au avut loc și numeroase studii de piață, printre care s-a numărat și o serie de cercetări comportamentale destinate să definească tipul de personalitate pe care ar trebui să îl aibă prezentatorul de știri încât să fie plăcut de toată lumea. În urma acestor cercetări Ananova va fi dotată cu sentimente, va avea domenii preferate și domenii care nu prea îi vor fi pe plac. Va fi preocupată de toate formele de entertainment on-line, fie că este vorba de muzică, filme sau cărți. Printre

> "Ananova: din ana, un cuvânt din limba turcă veche care înseamnă femeie, și nova, nouă."

preferințele ei se vor număra desenele animate cu familia Simpson, muzica modernă a formației Oasis și cea clasică a lui Mozart. Va fi un fan al sportului, dar va prefera partea care ține de statistică, fiind interesată în mod deosebit de rezultatele din cricket. Pentru prezentarea știrilor va fi folosită o tehnologie text-to-speech ce va permite inflexiuni vocale și care promite a fi mult mai fluidă decât cele de până acum. Producătorii afirmă că Ananova va putea fi prezentă pe tot felul de suporturi care au acces Internet: calculatoare de mașină, celulare, ceasuri electronice. Să sperăm că acțiunea de promovare va fi pe măsura capacității programului. Personal sunt foarte curios în privința acestei noi tendințe a mass-media și abia aștept ca site-ul să devină activ pentru a face cunoștință cu Ananova.

DETALII

Detalii produs	
Nume	Ananova
Producător	PA New Media & Digital Animations
Web	www.ananova.com
Aprecieri	-tehnologie text-to-speech multilinguală de ultimă oră -cel mai puternic sistem de procesare a știrilor la ora actuală

La final
Firma care a creat imaginea pentru personajul Ananova, Digital Animations Group, are un portofoliu impresionant. Vizitați-i la www.digitalanimationsgroup.plc.uk

Data apariției: 14-15 aprilie

Efectele speciale - cel mai profitabil domeniu al multimedia

Dosar Industrial Light & Magic (I)

Este una dintre cele mai vechi în domeniu și are un palmares impresionant de realizări și premii

Informații
Redactor: Adrian Dorobăț **Domeniu:** Cinematografie **Tip articol:** Prezentare


Efecte caracteristice desenelor animate - acum și în filmele "serioase".

Probabil că mulți dintre voi știu deja că în spatele efectelor speciale care intrigă, amuză sau pur și simplu uimesc publicul din sălile de cinematografe, se ascund luni întregi de muncă și o întreagă industrie care scoate profit. Este un fapt dovedit că efectele speciale sunt de multe ori cheia succesului unui film comercial și de aceea bugetul alocat pentru acest domeniu atinge și adeseori depășește 50% din cheltuielile totale necesare pentru producerea filmului. Companiile care se ocupă de realizarea efectelor speciale au profituri de zeci de milioane de dolari pe an și există un premiu Oscar care se acordă pentru excelență în acest domeniu. Industria efectelor speciale a căpătat un avânt deosebit o dată cu utilizarea computerelor și a graficii digitale și s-a ajuns ca în prezent să avem de-a face cu filme generate în întregime pe calculator, gen Antz, Toy Story sau A Bug's Life. Progresele din domeniul efectelor speciale stimulează pe de o parte imaginația scenariștilor, care acum își permit să introducă în filme scene spectaculoase la care înainte puteau doar să viseze, iar pe de altă parte dau un imbold producătorilor de software și hardware să creeze produse competitive care să țină pasul cu nevoile creatorilor.

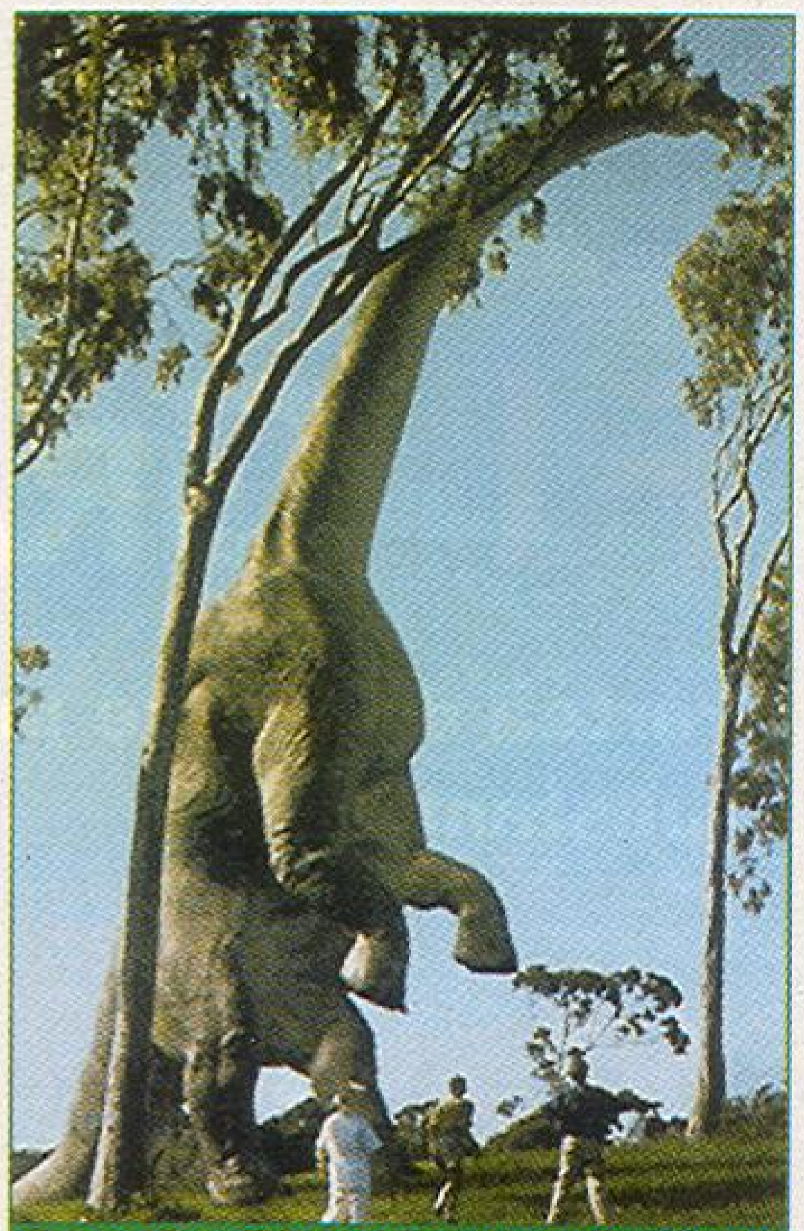
Industrial Light & Magic

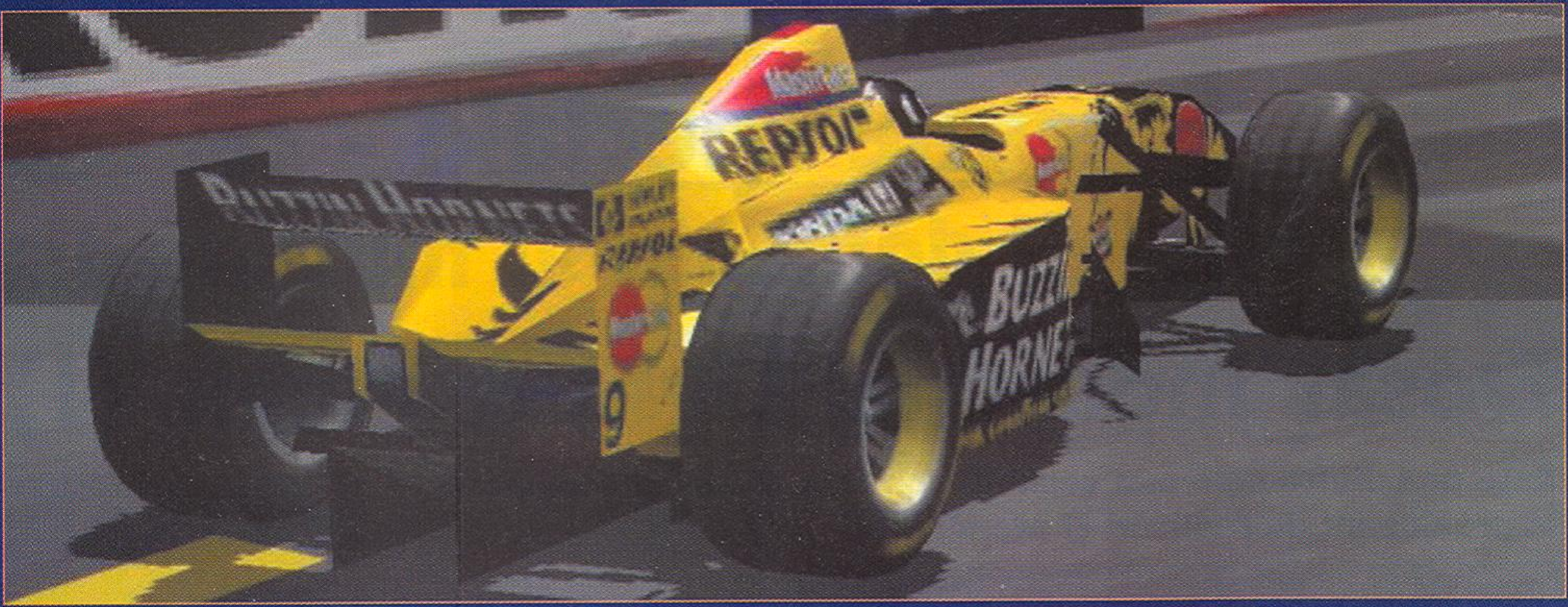
Am ales compania Industrial Light & Magic pentru primul din seria de articole pe tema efectelor speciale deoarece este una dintre cele mai vechi în domeniu și are un palmares impresionant de realizări și premii. ILM a fost creat de regizorul George Lucas în 1975 pentru a putea produce efectele speciale din Star Wars, film ce urma să fie un mare hit. 25 de ani mai târziu, Industrial Light & Magic compune alături de Skywalker Sound ramura Lucas Digital Ltd. a companiei întemeiate de George Lucas.

La început, majoritatea efectelor erau create folosind obiecte și construcții reale. Nu se auzise încă de creaturi digitale iar grafica pe computer era în curs de dezvoltare. De aceea, în perioada de sfârșit a anilor 70, începutul anilor 80, efectele speciale din filme ca Star Wars, E.T. , Raiders of the Lost Ark, Indiana Jones and the Temple of Doom au fost realizate folosind animația cadru cu cadru și compunerea imaginilor cu ajutorul ecranului albastru. Acest din urmă procedeu implica filmarea personajului în fața unui ecran de culoare albastră, apoi decuparea acestui background și suprapunerea actorului în scenele în care era nevoie de prezența lui (cum ar fi suspendat pe marginea unei prăpăstii sau într-o clădire în flăcări).


Realismul monștrilor digitali este cu adevărat surprinzător.

În 1988, ILM produce în colaborare cu Disney pelicula Who framed Roger Rabbit care era o combinație abilă de animație și scene filmate reale, film la care s-a muncit mult și care a fost considerat în perioada respectivă un progres semnificativ în ceea ce privește domeniul digital effects. Dar specialiștii în efecte speciale nu s-au oprit aici. În 1989, în filmul Young Sherlock Holmes apare primul personaj GC (generat pe computer) iar în 1990 îi urmează creatura extraterestră din The Abyss . Totuși, abia în 1991 ILM dă cu adevărat lovitura: cyborgul din metal lichid din filmul Terminator 2: Judgment Day este un imens pas înainte în domeniul efectelor speciale și câștigă admirația publicului precum și un premiu Academy Award pentru efecte speciale. Apoi, în 1993, realismul este dus până la extrem în Jurrasic Park: Industrial Light &Magic repopulează o insulă cu dinozauri preistorici folosindu-se de grafica digitală și de păpuși-robot (animatronics). Aspectul și mișcările acestora sunt atît de credibile încît spectatorii rămîn muți de uimire. În spatele a cîteva minute spectaculoase de film se ascund însă săptămîni întregi de proiectare, modelare și animație care au trecut nebăgate în seamă. (va urma)


O scenă rară în care o creatură digitală apare luminată de soare.



F1 GRAND PRIX 3

Partea de setare mecanică a maşinii a fost îmbunătăţită şi ea substanţial.





DETALII

Detalii produs	
Producător	Microprose/Hasbro
Distribuitor	Hasbro
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.hasbro.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim F1
Apariţie	Q3 2000
Redactor	Cristi Radu

Formula 1 Grand Prix este fara îndoiala unul din jocurile emblematice ale calculatoarelor personale. Acum aproape 10 ani, când un prieten îşi lua calculator, primul lucru joc care îl rula era Grand Prix de la Accolade. Exterior semana foarte mult cu arcade-urile pe care le vedeam la mare în salile de jocuri electronice, însa era mult mai realist şi avea obtiuni mai multe de joc. Şi bineînteles cel mai mult ne placea modul split-screen de joc în care doi se puteau juca pe acelaşi calculator, la aceeaşi tastatura. Sau chiar mai multi, pe perioade prestabilite de timp, pe rând. Şi era frumos.

Apoi a aparut F1GP2 care până şi în momentul de fata este una din cele mai bune simulari de maşini de Formula 1 cu care am putut fi fericiţi vreodata. A trecut însa mult timp de atunci, şi deşi s-au gasit mulţi pasionati care sa modifice jocul neoficial astfel încât sa ramâna cât de cât de actualitate, grafica şi tehnologia au ramas in urma. Astfel se face ca pe 30 iunie 2000, Microprose a anuntat ca va lansa noua versiune F1 Grand Prix 3.

Prima oara când publicul a putut lua contact cu Grand Prix 3 a fost la ECTS, în 1999. Deşi rula într-un mod software jocul



arata mai bine decît orice s-ar fi aşteptat cineva, realismul simularii nesuferind cu nimic.

De atunci s-au mai întâmplat multe lucruri, Hasbro Interactive a preluat Microprose, iar echipa



de programatori a primit un nou imbold pentru a termina treaba cât mai repede și cât mai bine. Lucruri noi care s-au adaugat sunt efectele atmosferice: ploaie, ceata, umezeala drumului. Toate acestea nu numai ca au un aspect grafic interesant însa modifica parametrii de rulare ai mașinii, o abordare strategica a jocului devenind mai necesara ca niciodata. Desigur, accelerarea 3D permite în acest moment recreerea pistelor de Formula 1 cu mult mai multe detalii, lucru care are importanța mare pentru sporirea realismului. Mașinile la rândul lor sunt mult mai bine modelate, lucrul care este evident din screenshots-uri și filmele care au fost facute publice, cel mai mult impresionînd roțile care în sfîrșit au devenit aproape rotunde și nu patrate cum erau pîna acum, precum și oglinzile care reflecta întradevar realitatea (fiind cunoscut efectul de apropiere pe care îl dau datorita formei). F1GP3 include piloții și constructorii sezonului 1998 din Formula 1, conform licenței 1998. Asta înseamna ca mașinile au înca voie sa faca reclame la marci de tabac, chiar și în Europa, iar acest lucru este ușor de recunoscut pe caroserii. Conform informațiilor preliminare, pe lânga noile efecte atmosferice, GP3 va mai include cele 3 metode de joc cunoscute: Quick Race, Non-Champinoship Race și





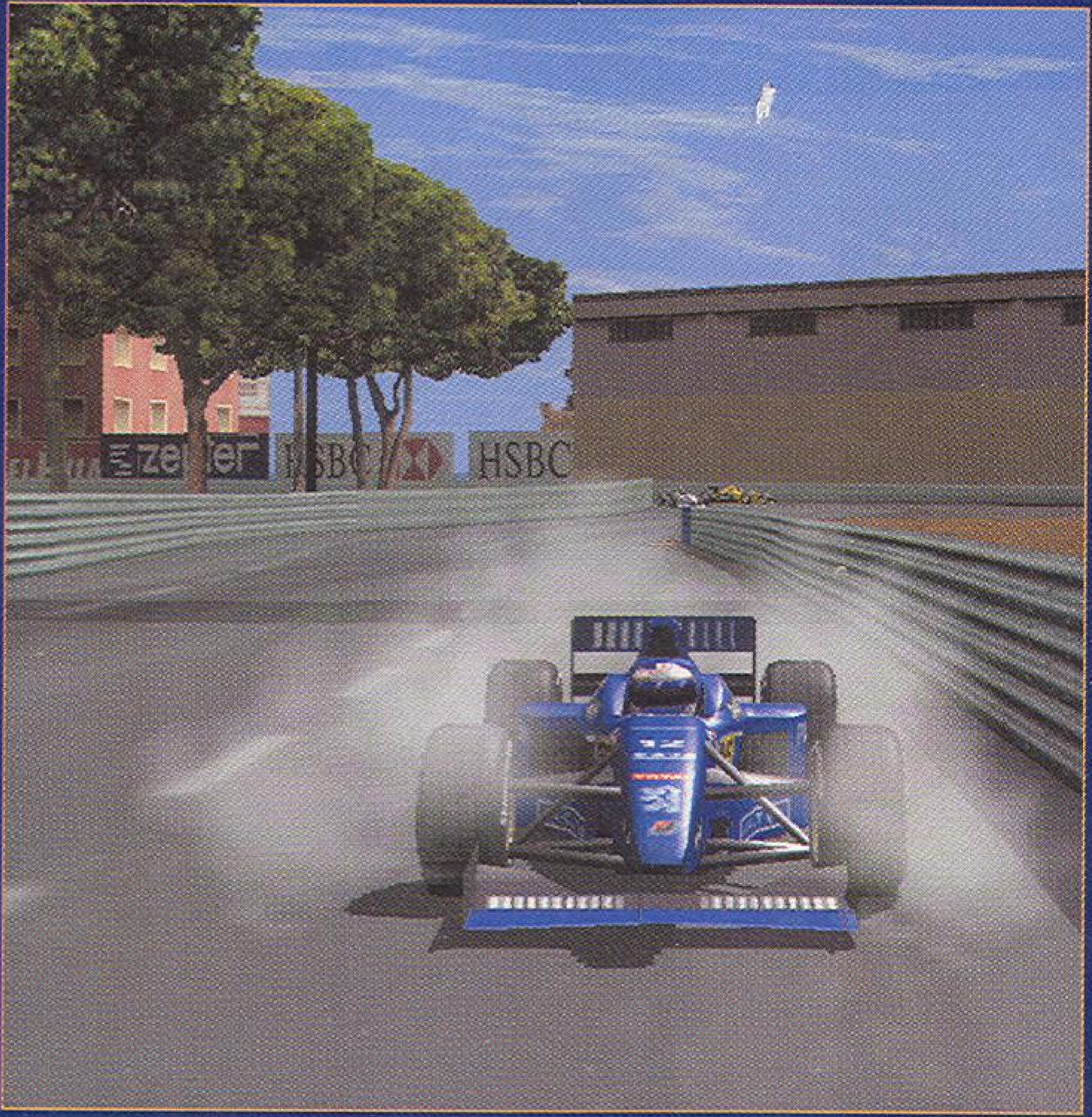
Championship echilibrate printr-un sistem de dificultate care variaza pe 5 trepte de la Rookie la Ace. Pentru începatori ajutoarele la condus sunt în continuare prezente (marele succes al GP s-a datorat în mare parte și lor) acestea variind de la sugestia asupra treptei de viteza în care trebuie sa te afli la un moment dat și pîna la indicarea traseului ideal care trebuie urmat. Interesanta este introducerea pentru prima oara într-un simulator de masini a cockpit-ului virtual, adica vei putea privi bordul masinii din orice unghi și mai mult decât atât butoanele reprezentate vor fi accesibile individual.

Partea de setare mecanica a mașinii a fost îmbunatațita și ea substanțial, în așa fel încât acum în funcție de nivelul de dificultate ales vor putea fi modificate raporturile de frânare fata/spate, garda la sol, duritatea arcurilor, cursele unei trepte de viteza, etc. În orice caz posibilitațile de modificare ale mașinii vor fi suficient de variate astfel încît fiecare



pasionat sa-și poata etala geniul și inspirația.

Partea mecanica este susținuta de o foarte buna simulare a tuturor subsistemelor masinii. Informațiile din timpul unei curse sau a unei sesiuni de teste vor include turatiile maxime atinse pe anumite porțiuni de traseu, viteze maxime, puterea motorului, starea frânelor, statistici privind cele mai folosite trepte de viteza, cursa suspensiilor (pe fiecare roata în parte), accelerația longitudinala și laterala, precum și multe altele. Simularea tuturor acestor informații mecanice este completata de implementarea unui sistem fizic deosebit de avansat, de care aproape sigur va beneficia la maximum cine are un volan cu Force Feedback. De altfel e și pacat sa joci F1 Grand Prix fara volan. Așa ca ar fi bine sa facem economii ca nu mai e mult...



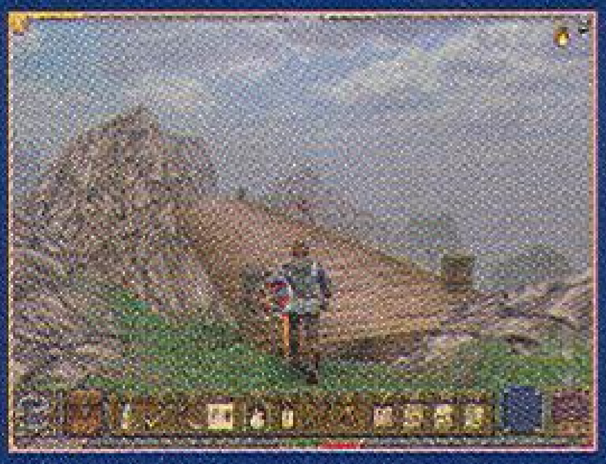
ULTIMA IX ASCENSION (4)

Un luptător, impunător îmbrăcat, mă sfătuieşte să fac calea întoarsă. Bineînţeles că nu am făcut atâta drum ca să mă întorc acum.



DETALII

Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Bd Elisabeta
Telefon	N/A
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Tip joc	Sim F1
Apariţie	Q3 2000
Redactor	Cristi Radu







Câteva scaune răsturnate pe stânga coridorului şi o masă părăsită în grabă. Lumina unei torţe aruncă umbre tremurânde pe pereţii reci ai peşterii. Se pare că un post de gardă a fost abandonat aici... puţin mai încolo drumul se bifurcă în două. Într-adevăr în partea dreaptă se pare că în spatele unei uşi, e cineva. Un biet ţăran, speriat până şi de umbra lui, îmi spune că lucruri îngrozitoare par să se întâmple în peşteră, însă multe lucruri interesante au fost abandonate aici de gărzile castelului.

Înaintez precaut tot mai adânc în interiorul tunelului care începea pe partea stângă. Locul e infestat de şobolani şi păianjeni, noroc că sunt uşor de omorât căci muşcătura lor otrăvitoare mi-ar termina rapid provizia de leacuri pe care o am cu mine. Ajung în prima încăpere ciudată în care inteligenţa îmi este pusă la încercare. E o cameră imensă cu o singură ieşire evidentă, blocată însă de o uşă închisă. În mijloc, câteva coloane aşezate într-un cerc concentric se înalţă spre tavan. După ce mă învârtesc nedumerit în jurul lor o vreme mă gândesc să ridic ochii în sus... în sfârşit...

Mai departe, trec prin coridoare săpate direct în pământ, capcane la tot pasul. Deodată, o sală imensă din marmură cu un bazin în mijloc... Încăperea pare ireală doar sunetul apei care curge din cele două capete de piatră din pereţi mă readuce la realitate. Altă uşă blochează trecerea, altă enigmă... rezolvată. În curând îmi dau seama că peştera Dispreţului este o înşiruire de









camere misterioase, în care doar inteligenţa te ajută să găseşti drumul mai departe. Într-un sfârşit găsesc 4 pietre preţioase de diverse culori şi un altar format din 4 coloane. Pin forţă, prin magie. Scutul energetic al bătrânului vrăjitor este acum al meu... şi îmi place cum îmi stă cu el.

Mai departe... mai departe.. spre centrul pământului... Căldura se pare că devine mare, o lumină roşiatică, incandescentă vine din faţă. Brusc, perspectiva se schimbă. Mă aflu într-o cameră imensă subterană, lavă clocotind în toate părţile. În centrul încăperii, izolată ca o insulă în mijlocul lacului de lavă se află baza coloanei Dispreţului. Din fericire un pod leagă porţiunea de pământ pe care stau de insula coloanei. Înaintez pe pod, pietre încinse sfârâie în jurul meu. Un luptător, impunător îmbrăcat, mă sfătuieşte să fac calea întoarsă. Bineînţeles că nu am făcut atâta drum ca să mă întorc acum. O scurtă, dar încinsă luptă urmează din care scap cu sănătatea zdruncinată rău. În timp ce înaintez spre coloană am grijă să beau nişte poţiuni magice, de dormit nici nu poate fi vorba. În sfârşit, iau ce am de luat din acest loc şi mă grăbesc să ies la suprafaţă.

Înapoi în lume

Afară lucrurile par din nou frumoase, fluturi, păsări îşi văd nestingherite de treabă de parcă nimic groaznic nu s-ar întâmpla la câţiva zeci de metri spre centrul pământului. Mă îndrept voios spre Britain încredinţat că blestemul ce a căzut asupra oraşului a fost ridicat. Dezamăgire... lucrurile stau la fel. Întrebând în stânga şi-n dreapta aflu că cea de-a doua componentă necesară reînvierii altarului compasiunii se află la primarul oraşului. A cărui fiică, pe care o vizitasem mai devreme şi care părea bolnavă, a fost într-adevăr mutată în oraşul carantină Paws, situat la câteva minute de mers pe poteca din sud-vestul oraşului Britain.





Pornesc într-acolo grabit.

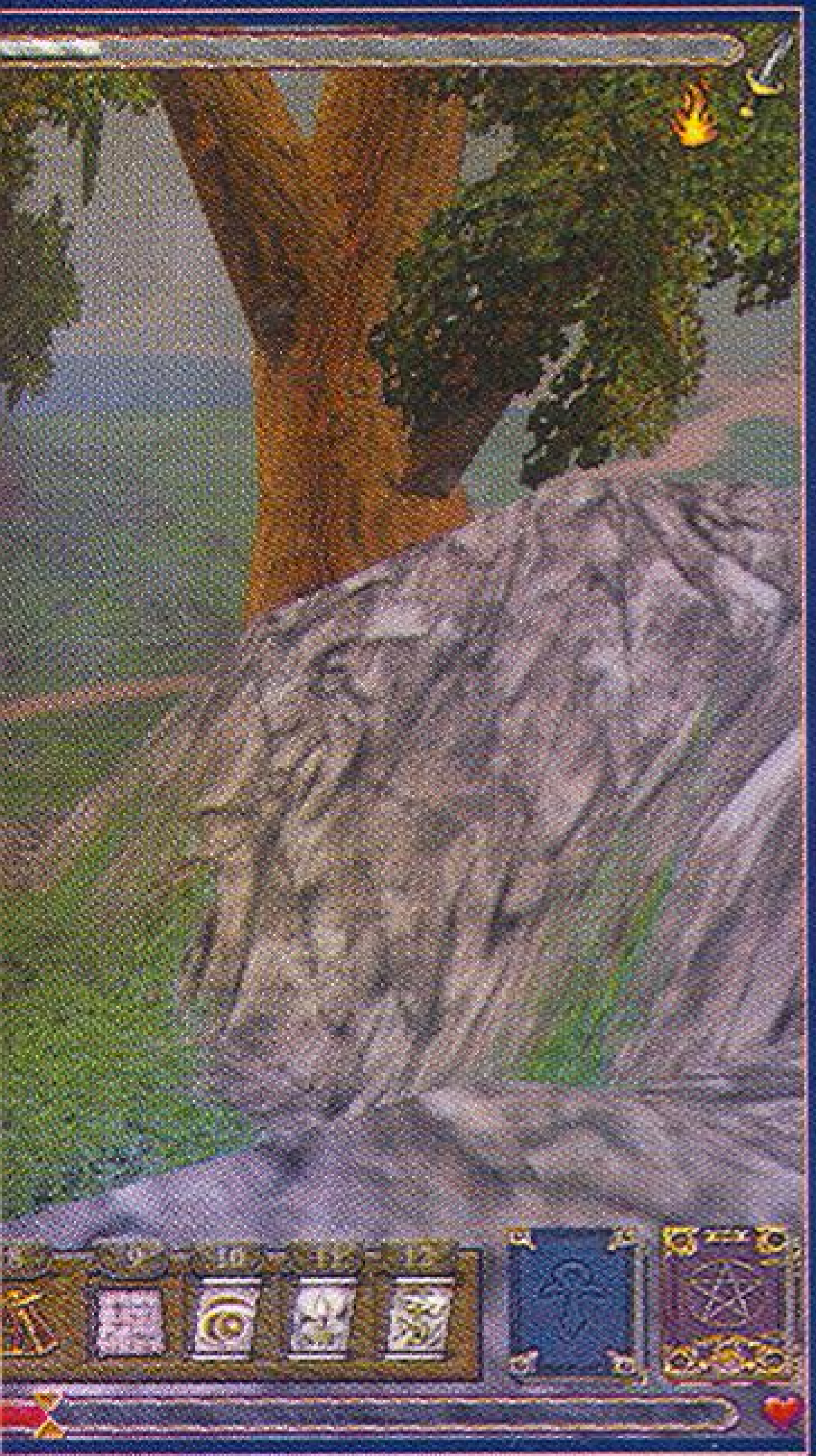
Pawns

Oraș e titulatura prea mare pentru Pawns. Mai degraba o enclava la limita supraviețuirii. Situata între munți și mare, într-o mlaștina infestata cu șobolani și paianjeni otravitori, este locul din care ai vrea sa scapi cât mai repede. Podețe înguste, rupte pe alocuri, leaga locuințele lacustre în care paianjenii și țânțarii sunt la ei acasa. În fiecare locuința sunt bolnavi în diverse stadii, o femeie tânara încearca sa le aline suferințele cu diverse leacuri din care ma grabesc sa fac și eu o provizie liniștitoare. Primarul se afla într-o cladire mai spre mijlocul mlaștini. Încet, cu grija înaintez pe podețe, eliminând de la distanța animalele furioase cu ajutorul arcului și a vrajii de împietrire care în mod ciudat se pare ca nu îmi consuma nimic din resursele energetice (mana).





Înca o saritura și sunt în casa în care locuiește provizoriu primarul. Pare destul de înfricoșat și se caiește acum de inițiativa lipsita de compasiune pe care a avut-o fata de acești oameni bolnavi, el însuși fiind nevoit sa-și sacrifice fiica astfel. Îmi promite ca-mi va da cea de-a doua componenta dupa care am venit, daca voi reuși sa o salvez pe fata de banda de trolli care a rapit-o. De ce nu.. I'm the hero here. Oricum locuința în care trolli benchetuiesc nu e prea departe deci nu trebuie sa ma obosesc prea mult. Unul a cazut din cauza atacului meu la distanța, al doilea și el. Sunt deja în casa și urc la etaj. Aici se pare ca dau de șeful lor (e mult mai mare și mai tare) așa ca am ceva probleme pâna îl dau gata deoarece sunt într-o poziție incomoda în care nu pot folosi decât sabia de foc sprijindu-ma de perete.



Noroc ca sunt destul de rapid.

Înapoi la primar, am salvat prințesa. În sfârșit, dupa ceva munca, am facut rost de toate componentele vrajii de resurecție.

Comoara piraților

Deși știam bine ce am de facut mai departe, lânga Pawns am vorbit cu un oracol, adica o femeie care vede viitorul. Ciudat însa vocea ei îmi pare atât de cunoscuta, parca venea dintr-o matrice virtuala... Cu aceasta ocazie aflu ca prin partea locului s-a strâns o banda de







pirați care a adunat o comoara bunicica și pe care o ascunde prin apropiere. Dornic de aventura, o apuc pe poteca care duce spre munți.

Deja s-a facut întuneric așa ca scot sabia și îmi luminez drumul cu ea... Trec un podeț deasupra unei prapastii și am o prima întâlnire cu un grup de pirați. Din fericire îmi pot alege poziția la marginea podului astfel încât sa am de înfruntat numai unul singur odata. Astfel lucrurile se termina destul de repede în favoarea mea. Pirații rapisera o femeie, pe care o gasesc în tabara situata pe o stânca destul de mare. De aici pot observa printr-o luneta direcția pe care priveau pirații, un lac îmi atrage atenția fiindca nu îl vazusem pâna atunci.

Pare destul de ascuns privirilor indiscrete. Femeia îmi da câteva informații despre comoara așa ca dupa ce ne despartim eu îmi continui drumul pe poteca, în sus spre crestele munților.

Deja a început sa ninga și încep sa ma gândesc daca e o idee buna sa continui. Prin zapada ajung într-un mic defileu, însa noaptea ma împiedica sa vad prea departe. Câtiva lupi îmi creeza probleme însa scap ușor de ei. Prevazator merg pe lânga pereții stâncoși care înconjoara defileul pentru a nu mai avea surprize. Deodata se deschide o



intrare în stânca, o peștera. Curios intru înauntru. Drumul nu pare lung... pereții se îngusteaza pe masura ce înaintez. Vreau chiar sa fac calea întoarsa, dezamagit însa descopera o trecere aproape invizibila în continuarea drumului. Eliberat de sentimentul claustrofobic, peștera se deschide brusc cu o ieșire noua spre natura adormita...

Peisajul ma lasa fara grai aproape. În apa limpede a unui mic lac se reflecta cerul înstelat iar liniștea este întrerupta doar de melodia greierului neobosit se pare. Câteva salcii înconjoara lacul natural a carui apa cade mai departe în jos într-o cascada situata la prea mare înaltime pentru a putea sari pe acolo. Pereți de stânca înconjoara lacul pe cealalta parte. E clar, singura cale de a ajunge aici este prin peștera...

În unul din capetele lacului, o piatra ciudata, ca un monolit îmi atrage atenția. Pare un semn, un simbol. Am sa sar în apa prin acest loc.

...va urma

DOGS OF WAR

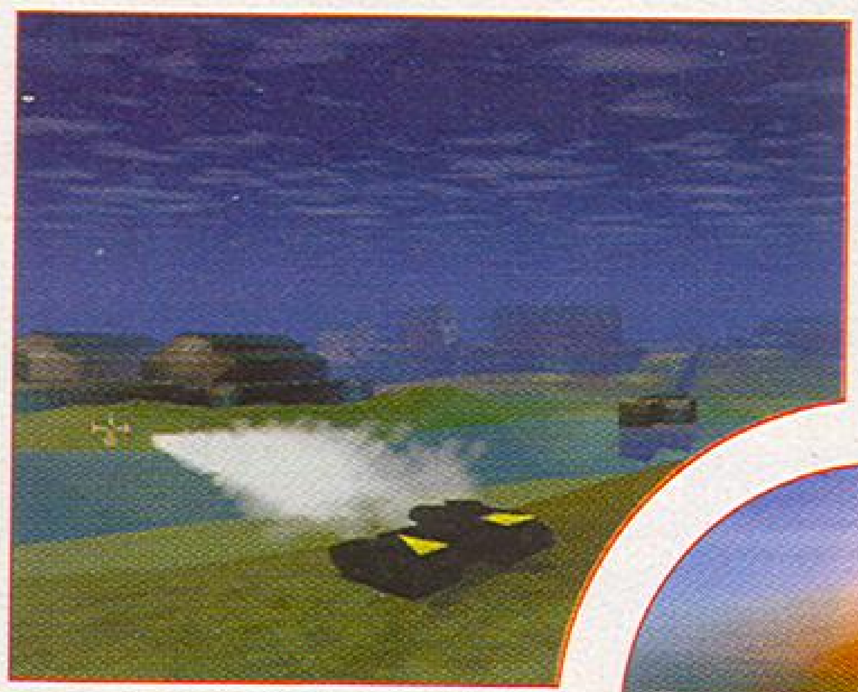
Jocul se laudă cu un motor grafic foarte impresionant, care permite bătălii între până la 200 de unități individuale - împărțite între cele trei națiuni combatante.

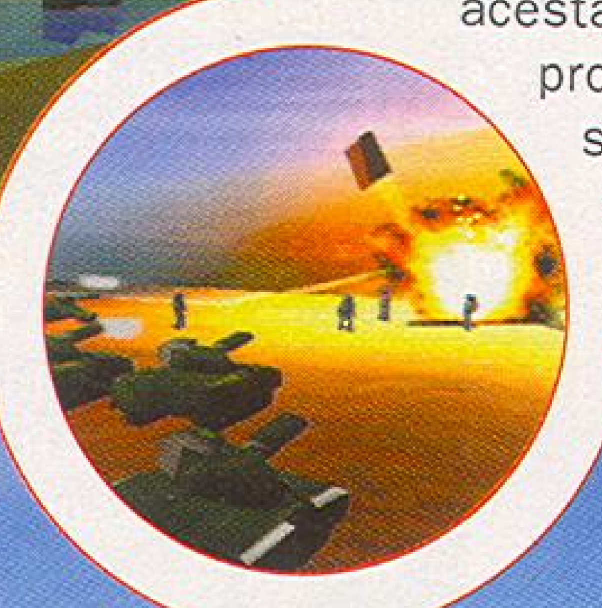


DETALII	
Detalii produs	
Producător	SSI
Distribuitor	SSI
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.ssi.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Stragegie
Apariție	Iulie 2000
Redactor	Dan Dimitrescu

Talonsoft este, în opinia mea, unul din numele cele mai importante în domeniul jocurilor de strategie, și aici nu mă refer la RTS-uri total fanteziste. Este vorba despre jocuri serioase, în care acțiunea se desfășoară pe turn-uri, lăsând timp suficient pentru elaborarea unor tactici complicate. Jocurile lor au fost în general foarte bine cercetate din punct de vedere istoric, punînd în fața jucătorului diferite conflicte și bătălii din istoria omenirii.

Sigur, nu toate titlurile produse de ei au fost succese, dar compania a căutat întotdeauna să dezvolte acest gen. Nu trebuie să uităm că, mai nou, Close Combat 4 și Hidden & Dangerous (varianta americană) au fost produse tot de ei.











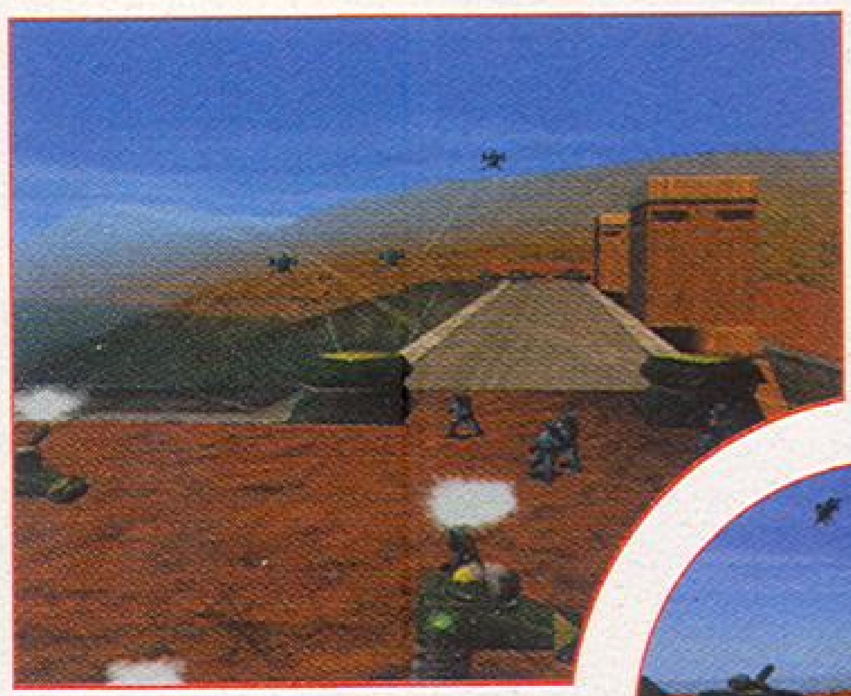


Unul din cele mai noi proiecte ale firmei, Dogs Of War (fost War Monkeys), are ca scop dezvoltarea tehnologiei pentru jocurile de strategie 3D. După cum veți vedea, jocul de față este un clasic SF, dar Talonsoft planifică deja jocuri de acest tip pe o tematică istorică.

În același timp, Talonsoft încearcă să se desprindă de tiparele jocurilor Real Time Strategy, oferind multe lucruri interesante în jocul lor.

Cîini și maimuțe războinice

Scenariul lui Dogs Of War nu poate fi considerat nici pe departe original. În anul 2114, pămîntenii colonizează Primus 4, o planetă mică dar dotată din plin cu SL18 (un derivat al siliconului - minereul viitorului în varianta Talonsoft). După puțin timp, băștinașii insectoizi încep să-și revendice teritoriul și au loc multe bătălii de tipul Aliens/Starship Troopers. În final, pămîntenii resping atacul, dar acesta a fost doar începutul problemelor. Brusc încep să apară disensiuni între coloniști și autoritățile de pe Pămînt. În deplină tradiție a istoriei pămîntenilor, aceștia din urmă trimit trupe militare care să-i readucă sub control pe rebeli. Răspunsul celor de pe Primus este să angajeze o rasă mercenară (War Monkeys) pentru a-i apăra. Evident, la toate acestea se adaugă și amenințarea constantă a rasei Mantai (insectoizii amintiți mai devreme).




Lăsând la o parte problema originalității, trebuie să recunoaștem că scenariul lasă loc unei anumite diversități de design al unităților. În lupta între cele două forțe “umane”, se remarcă superioritatea numerică a Maimuțelor și cea tehnologică a Pământenilor. În schimb Mantai (accesibili pentru jucător doar după terminarea campaniilor umane) vor fi probabil cei mai numeroși, având însă dezavantajul unor arme axate în special pe lupta corp la corp (colți, mandibule, tot tacâmul). Fiecare jucător va trebui să-și folosească cu atenție forțele, spre exemplu insectele ar trebui să înainteze cu atenție, încercând să obțină avantajul surprizei și să aducă cât mai repede inamicul în raza de acțiune a armelor proprii.





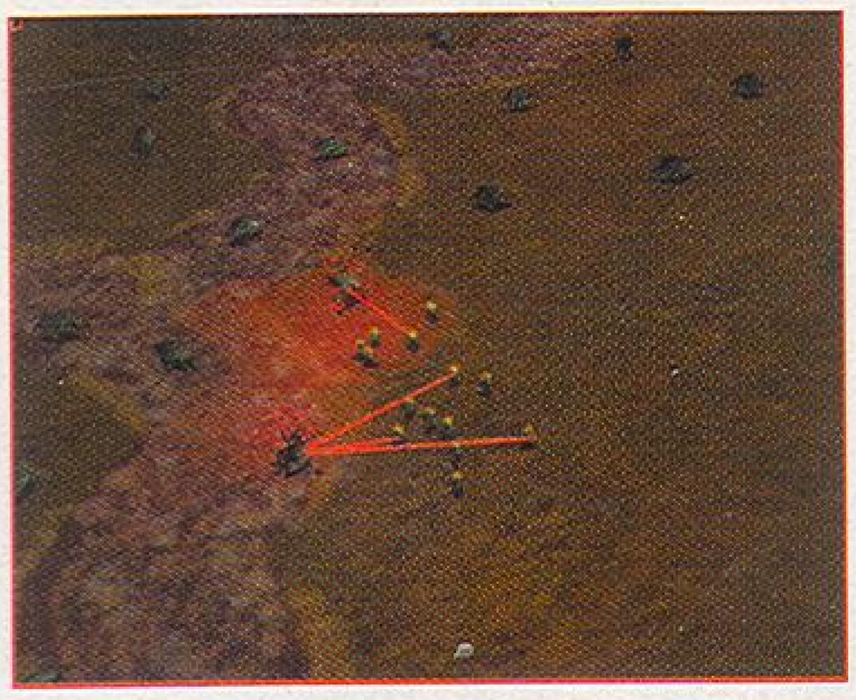
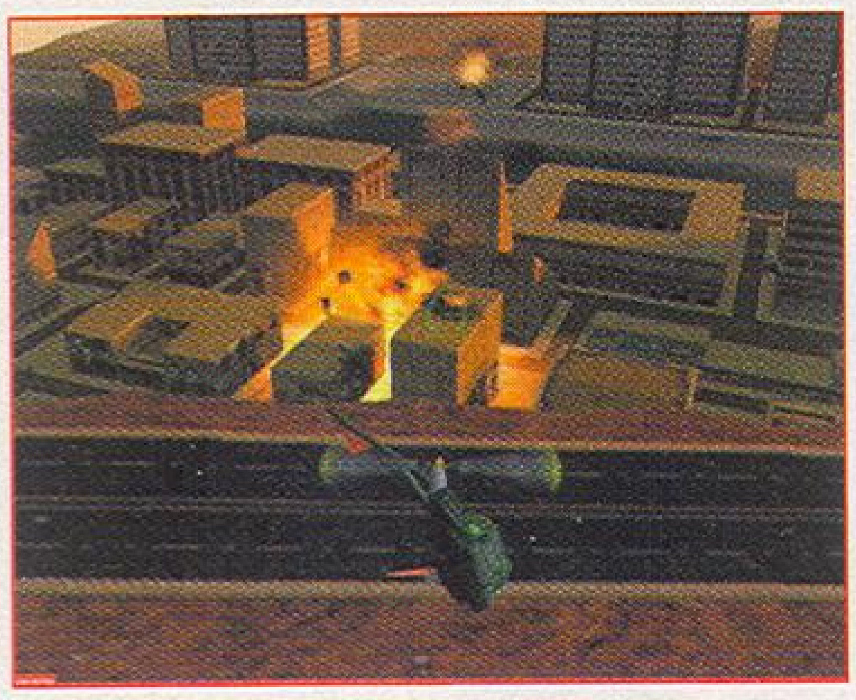



Tridimensional

Ca și Battlezone sau alte jocuri de acest tip, Dogs Of War permite controlul unor unități din perspectiva primei persoane. Nu se știe însă câtă importanță va avea acest mod de control, accentul căzând pe partea de strategie/tactică a jocului. Trebuie reținut că Talonsoft vor să orienteze jocul spre acțiune și tactică, nu spre construcția de baze și minarea unor resurse, ca atâtea alte jocuri celebre (și de succes).


Înainte de fiecare misiune, jucătorul va trebui să organizeze un plan de acțiune. Nu toate detaliile au fost finalizate până acum, dar se știe că își va alege trupele ce vor alcătui forța de atac - dintre unitățile veterane și loturi de recruți noi. Va putea alege de asemenea punctul de inserție al trupelor respective, deci se impune o analiză a terenului și a situației adversarului.

Jocul se laudă cu un motor grafic foarte impresionant, care permite bătălii între până la 200 de unități individuale - împărțite între cele trei națiuni combatante. Totuși, multe dintre misiuni vor presupune acțiunea unor grupuri mult mai mici de unități, în special infanteriști. Datorită acestui fapt și a modului în care crește experiența unităților în luptă, jucătorul va învăța să le aprecieze și să le protejeze pe cele de valoare.

Să revenim însă la motorul grafic al jocului. Acesta, după cum se poate vedea și în imagini, poate afișa bucăți de teren destul de întinse și variate ca decor, permițând mai multe tipuri de angajamente tactice.

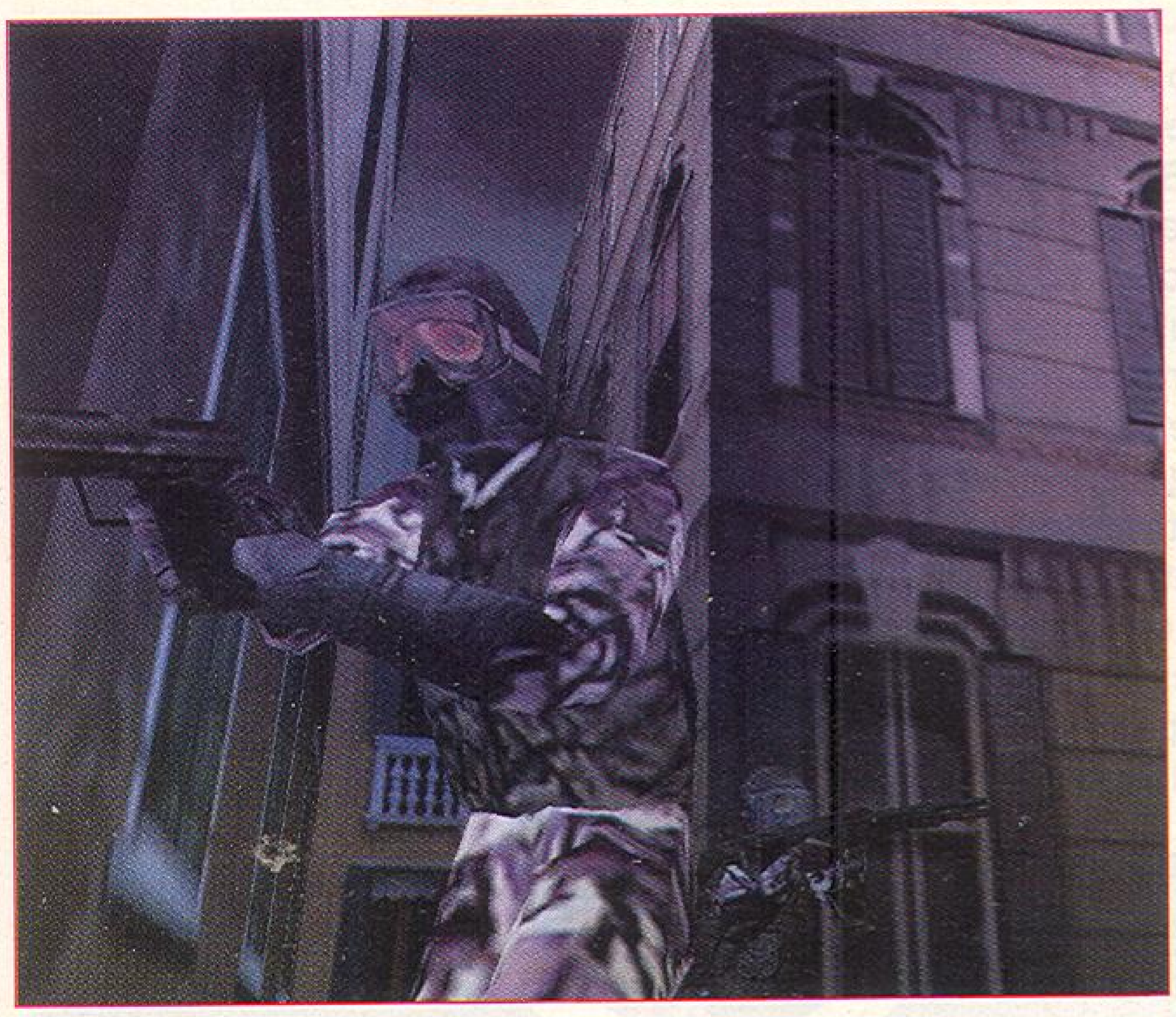
Dacă Talonsoft vor reuși să obțină succesul pe care și-l propun cu acest joc, rămâne de văzut. Personal sunt însă mult mai interesat de toată tehnologia pe care o dezvoltă ei aici. Cine nu și-ar dori un Close Combat în reprezentare complet 3D, și care să-ți permită accesul direct (First Person) la fiecare soldat?



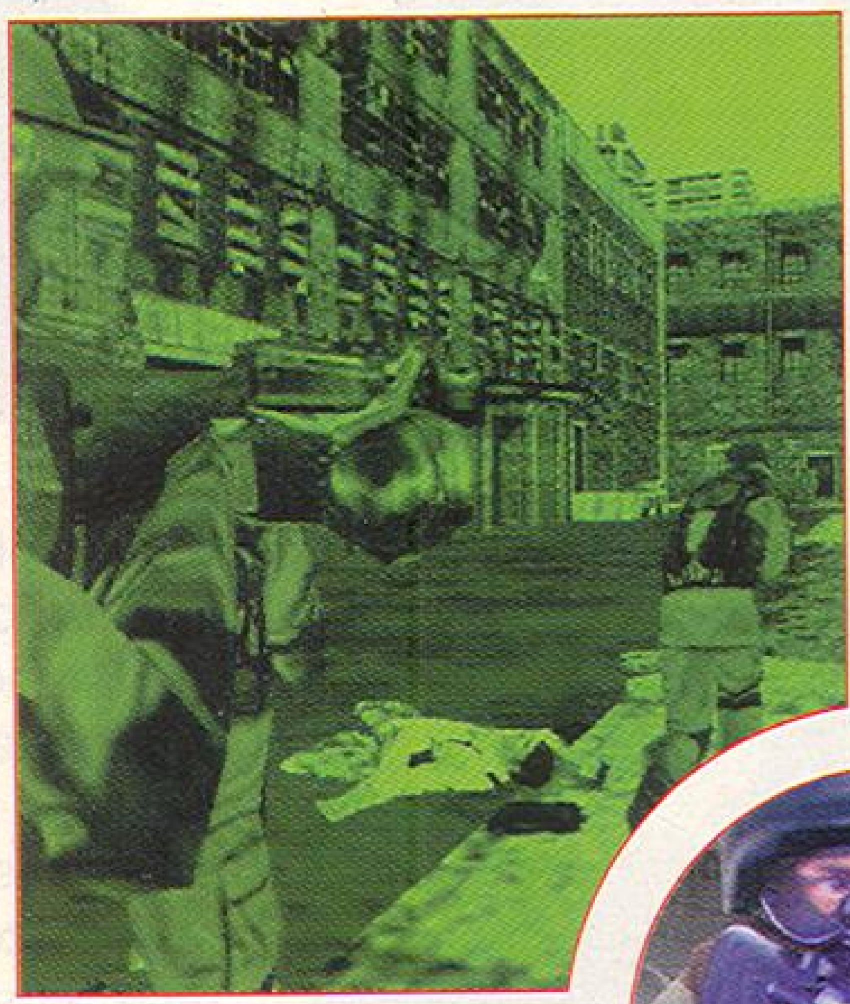
+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Let's save their spirit !
Kodály Zoltán
(1882-1967)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD

RS: Urban Operations

Misiunile din UO se vor desfășura în Honk Kong, Mexico City, Veneția, Istanbul și Londra.



Detalii	
Detalii produs	
Producător	Redstorm
Distribuitor	Take 2 Entertainment
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.take2europe.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Tactical FPS
Apariție	Aprilie 2000
Redactor	Dan Dimitrescu

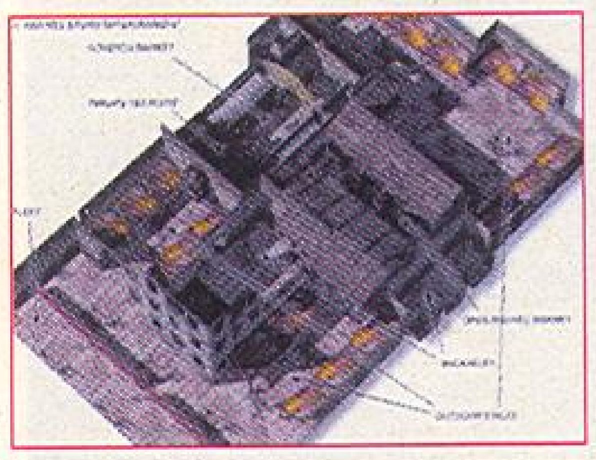




După cum era de așteptat, misiunile grupului antitero Rainbow nu s-au încheiat. Cu siguranță ni se pregătește Rainbow Six 3, dar până atunci Redstorm au hotărât să ne răsfețe (și să ne ia banii) cu un pachet de misiuni: Urban Operations.

Misiunile în mediu urban sunt unele dintre cele mai dificile și solicitante pentru orice unitate armată, după cum au demonstrat-o Forțele Speciale Americane în Somalia. Redstorm nu sunt singurii care au observat acest lucru, o altă variație pe această temă fiind Spec Ops : Military Operations in Urbanized Terrain, produs de Zombie. Despre acesta nu știm încă mare lucru, dar cred că va prezenta suficiente diferențe de abordare față de UO.





Urbanizarea

Ca și în cazul lui Eagle Watch (add on-ul pentru primul Rainbow Six), misiunile din UO nu vor mai fi legate printr-o poveste complicată. Desigur, ce poveste ai putea crea cu doar 5 misiuni ? Este clar că realizatorii jocului au dorit să-i aducă multe îmbunătățiri jocului, și mi se pare normală neglijarea unui aspect ca acesta. La urma urmei, nu toate atacurile teroriste din lume sunt legate între ele prin intrigi complicate.

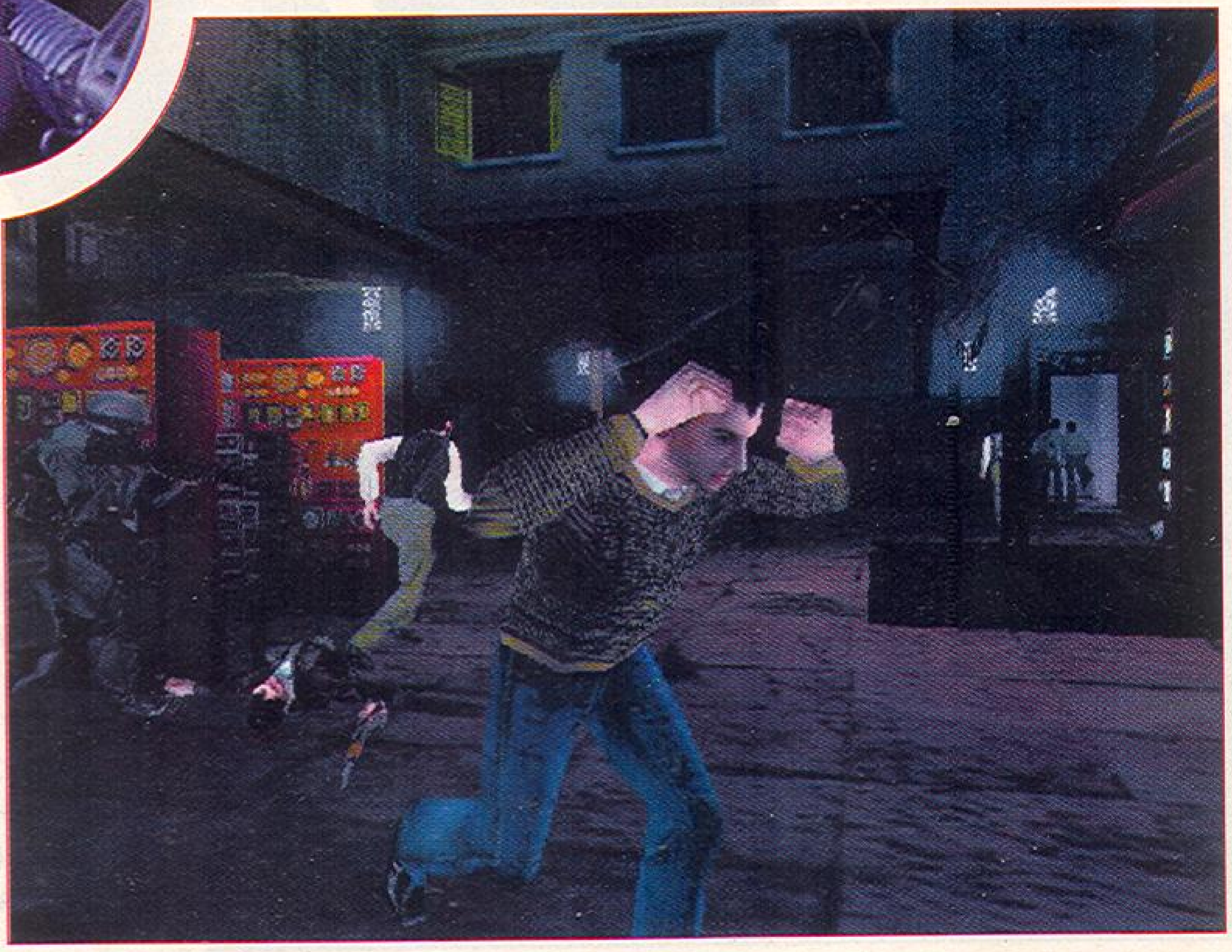
Misiunile din UO se vor desfășura în Honk Kong, Mexico City, Veneția, Istanbul și Londra. În fiecare din aceste misiuni vor exista anumite particularități de design. În Honk Kong, de exemplu, va trebui să ataci un hotel trecând printr-un autobuz proptit de teroriști în fațada acestuia.





În plus, disc-ul va include 5 hărți de multiplayer din R6, precum și un generator de misiuni, despre care nu știm încă mare lucru. De asemenea, pe lângă opțiunile Lone Wolf și Tango Hunt, va exista acum și Defend - care presupune apărarea de către echipa ta a unui obiectiv atacat de teroriști.

Inteligența artificială a teroriștilor va fi îmbunătățită, iar aceștia sunt acum capabili să arunce grenade. În schimb, echipa Rainbow va avea la dispoziție trei noi arme - M249, HK21 și RPD, toate puști-mitralieră, necesare pentru a-și asigura focul de acoperire. Atenție mare însă, nivelele jocului vor fi pline de civili speriоși (nu este vorba de ostateci !), care îți pot intra în bătaia tirului. Vor exista și anumite îmbunătățiri la capitolul grafic, dar despre acestea vom discuta mai multe la apariția jocului.



FLASHPOINT 1985: STATUS QUO

Jocul este orientat spre tactică și mai puțin spre strategie. De aceea, rezultatul misiunilor va depinde mult mai mult de acțiunile jucătorului

DETALII

Detalii produs	
Producător	Bohemia
Distribuitor	N/A
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	N/A
Detalii tehnice	
Tip joc	3D Shooter
Apariție	N/A
Redactor	Dan Dimitrescu



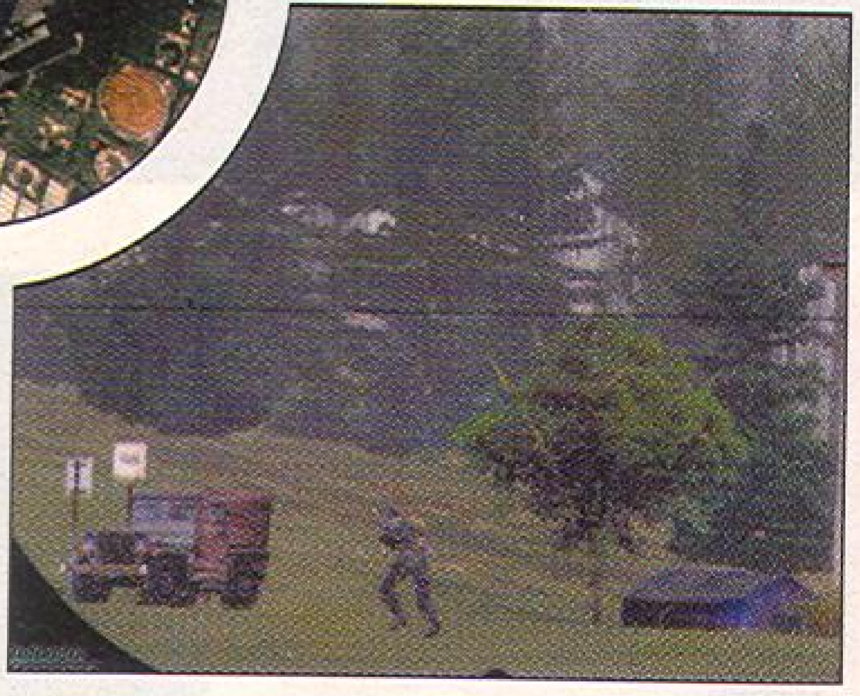
În ultima vreme, potențialul în materie de realizat jocuri al țărilor est europene a devenit tot mai evident, câteva studiouri realizând chiar niște produse de excepție. Din Cehia, până acum ne-au uimit Illusion Softworks cu excelentul tactical squad shooter Hidden & Dangerous. Ei nu sunt însă singurii care au de gând să dea peste cap acest gen de jocuri. Bohemia Interactive, o altă firmă relativ necunoscută, ne pregătește acum un joc total revoluționar - Flashpoint 1985: Status Quo.

Povestea jocului ne plasează în anul 1985, când Mihail Gorbaciov a venit la conducerea URSS. Datorită politicii duse de acesta, mulți dintre conducătorii locali ruși refuză să i se supună. Problema este că printre aceștia se află și generalul Ivan Vasilii Guba, conducătorul armatei a 3-a ruse. Armata sa, având în posesie și câteva focoase nucleare, este staționată pe insula Kolgujev, și încearcă să restabilească vechea ordine comunistă. Ca lucrurile să fie și mai complicate, Kolgujev se găsește în apropierea altor două insule importante. Acestea sunt St. Pierre, o republică independentă, și Malden, care servește drept bază de operații forțelor NATO. Guvernul sovietic, fiind incapabil să rezolve criza, apelează la NATO pentru a menține pacea în zona periculoasă.













Personajul jucătorului, Ian Gastovski, este un fost militar sovietic (specializat, printre altele, în elicoptere), fugit în Vest prin anii 70. În campania single-player, el face parte din forța NATO, dar situația sa este destul de complicată datorită unor legături cu rezistența locală.

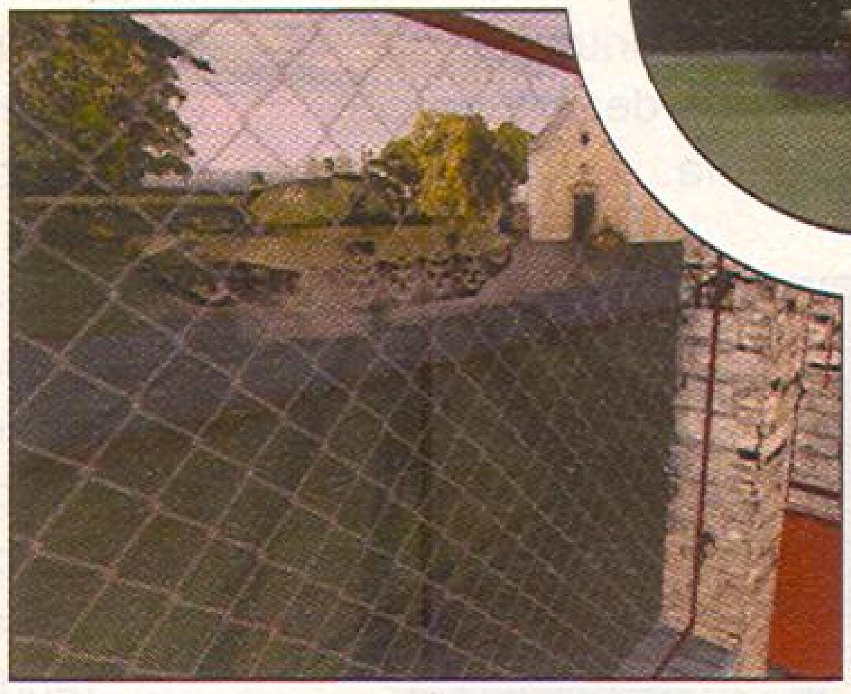
Ian poate controla până la 12 alte unități în mod indirect, existând o interfață tactică pentru aceasta. Unitățile pot fi de mai multe tipuri: 11 feluri de infanteriști (diferă armamentul și echipamentul pe care îl poartă), jeep-uri, camioane, mașini civile, tancuri, transportoare blindate, elicoptere de atac și de transport, avioane de suport tactic, șalande de debarcare și altele. Pentru fiecare unitate militară,











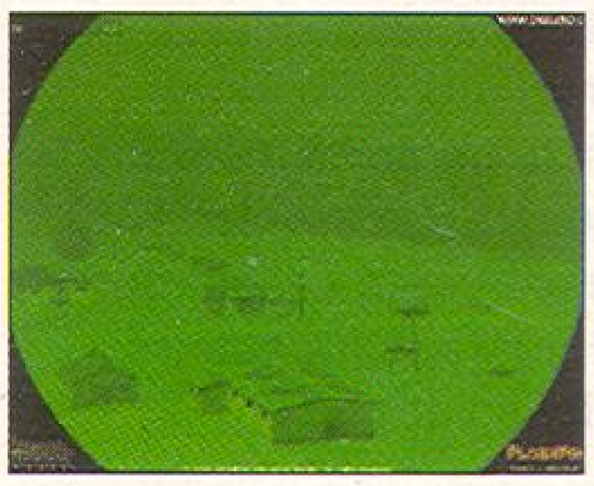


există varianta americană și omologul aproximativ rusesc - spre exemplu americanii folosesc elicopterul Cobra pentru atac, în timp ce rușii vor avea pentru aceste sarcini Hind-ul.

În libertate

Modul în care este concepută și organizată campania single player pare destul de interesant. Bazându-mă pe discuțiile purtate cu Marek Spanel, designer-ul jocului, aș putea spune că este vorba cel puțin despre o structură semi-dinamică.. Sunt șanse însă ca jocul să se apropie de un dinamism total, în sensul că povestea nu este liniară, iar jucătorul poate decide singur care îi sunt obiectivele într-o anumită misiune și cum anume le va îndeplini.

Libertatea de mișcare este destul de mare, jucătorul putând să se plimbe pe întreaga hartă după bunul plac (dacă inamicul nu are ceva de adăugat, evident). Clădirile însă nu vor putea fi accesate decât dacă au deja o intrare deschisă.



Jocul permite și folosirea liberă a vehiculelor. Dacă zărești câțiva ruși părăsind un jeep, poți să te strecori și să îl furi. De asemenea, dacă te afli la bordul unui elicopter ce se prăbușește nu este de la sine înțeles că îți vei pierde viața și tu. În cazul că supraviețuiești, poți să pornești mai departe pe jos.

Trebuie înțeles că această campanie reprezintă numai o treime din joc. Practic la fel de importante sunt editorul de misiuni și campanii și modul multiplayer, care vor garanta rejucabilitatea acestui produs.

Realism

Deși modelează o gamă atât de mare de vehicule accesibile jucătorului, Flashpoint nu se vrea un simulator adevărat al acestora, cel puțin nu din punctul de vedere al ușurinței controlului. Toate vor fi conduse cu ajutorul unui grup comun de taste, iar inteligența artificială se va ocupa de o mare parte din sarcinile pilotului/șoferului. Deci nu trebuie să vă așteptați la manuale de genul celor din Falcon 4.0 sau Longbow 2, ele nefiind necesare. În schimb, eficacitatea armelor este tratată foarte serios, o lovitură de glonț în cap sau piept fiind de ajuns pentru a omorî un infanterist. O rană la mână îi poate afecta capacitatea de a folosi armamentul, în timp ce una la picioare îi restrînge mobilitatea.

Datorită scenariului jocului (plasarea pe cele trei insule), nu vom avea de-a face cu angajamente masive de blindate și asalturi pe sute de kilometri, cum ar fi cazul într-un conflict Est-Vest în Europa. Jocul este orientat spre tactică și mai puțin spre strategie. De aceea, rezultatul misiunilor va depinde mult mai mult de acțiunile jucătorului,



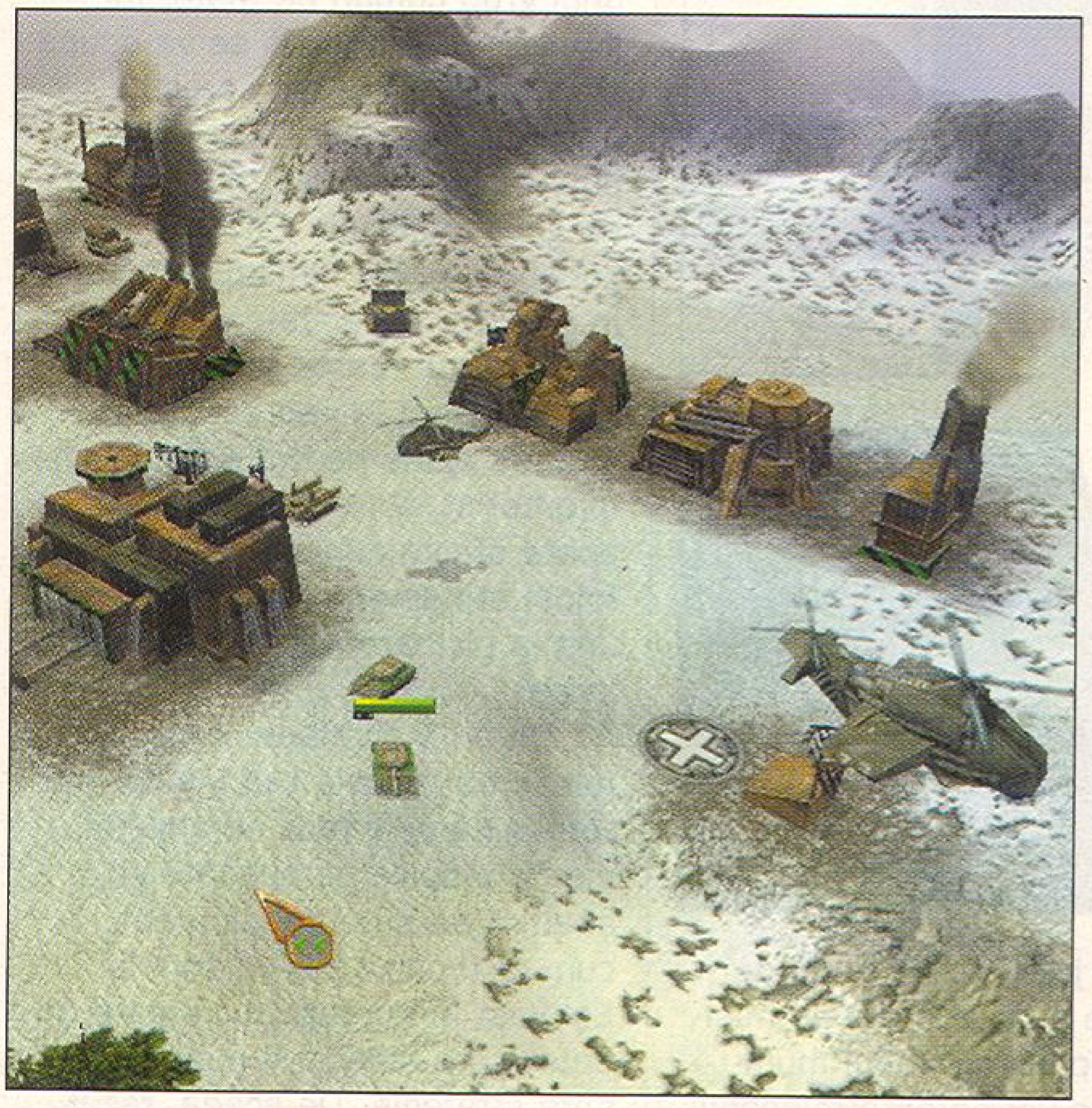


deci putem spune că jocul este mai interesant așa.

Sper ca odată cu anunțarea unui distribuitor al jocului (UBI Soft au renunțat), să putem pune mâna pe o variantă beta a acestui promițător joc, caz în care vă puteți aștepta la o avanpremieră mai detaliată.

EARTH 2150

Cu ajutorul unităţilor de construcţii pot fi construite poduri, tranşee, ziduri şi poate fi nivelat terenul, pentru a se crea configuraţia (capcana) dorită.



DETALII	
Detalii produs	
Producător	Topware
Distribuitor	SSI
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.mindscape.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RTS
Apariţie	N/A
Redactor	Dan Dimitrescu

Total Annihilation rămâne, în opinia mea, cel mai bun Real Time Strategy publicat până acum. Mulţi dintre pasionaţii genului ar putea să conteste această afirmaţie, aducând argumente pro Starcraft şi Warcraft 2. Totuşi, pentru mine, complexitatea, avangardismul şi elementele de realism ale lui TA îl fac superior acestor produse.

Dar nu Total Annihilation face subiectul acestui articol. Este vorba însă despre un joc care promite să împingă genul RTS mai departe, introducând multe elemente interesante şi noi faţă de concurenţa, la fel cum a făcut-o TA la vremea sa. Într-o anumită masură, este vorba despre un continuator al acestuia.









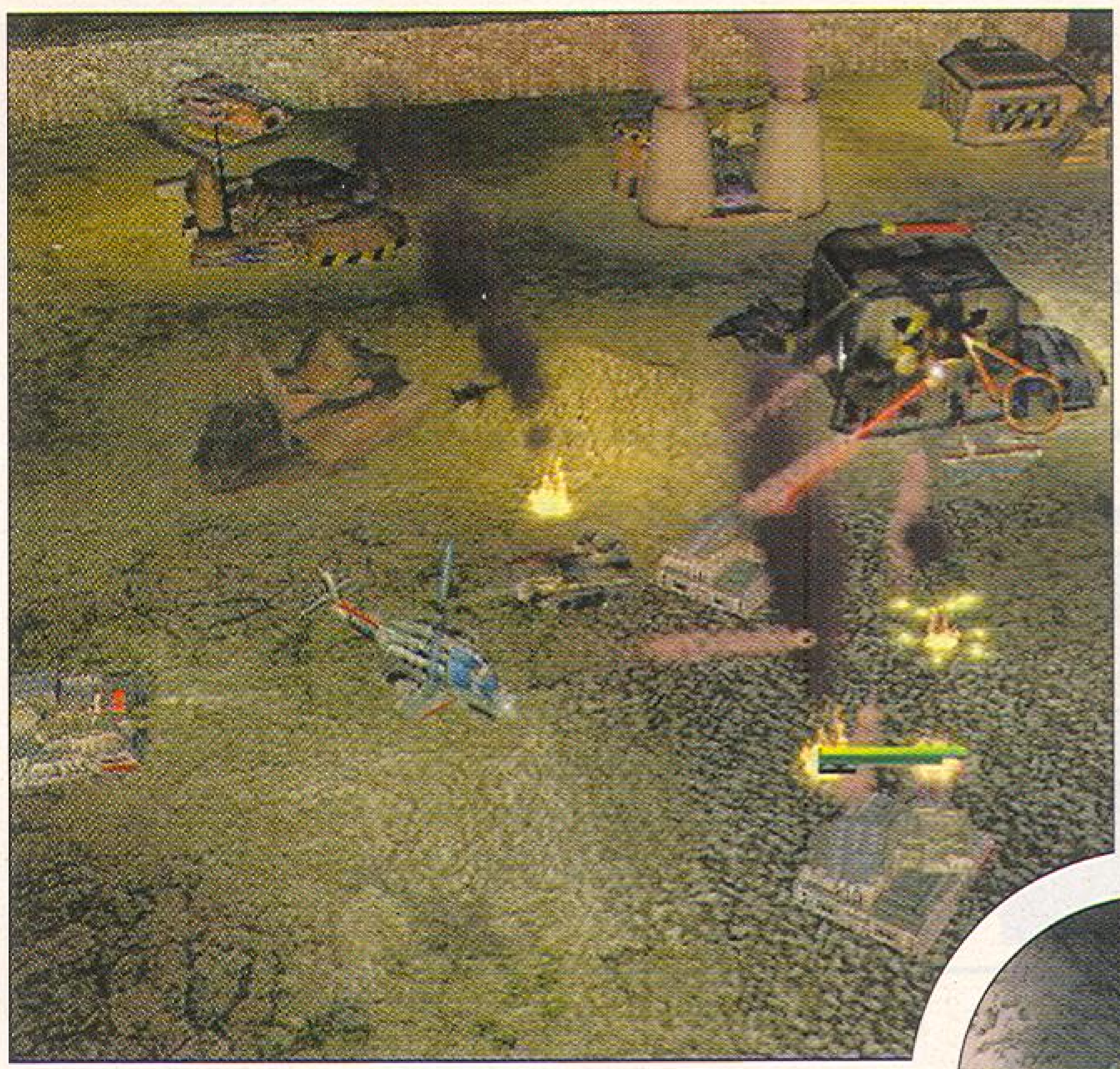




Pământul în 2150

Earth 2150 reprezintă continuarea lui Earth 2040, un joc pierdut în negura timpului, despre care lumea îşi aminteşte în general lucruri destul de proaste.

În 2150, omenirea a trecut deja prin zeci de ani de război, în urma cărora Pământul a fost devastat în proporţie destul de mare. Din cenuşa statelor din ziua de azi s-au născut două mari "naţiuni" - Uniunea Statelor Civilizate (cele două Americi) şi Dinastia Eurasiană (un clan din fosta Rusie, care a reuşit cucerirea întregii Europe şi a Asiei). În afară de ele, există şi o colonie umană pe Lună, înfiinţată de oamenii care au fugit în oraşele experimentale spaţiale pentru a se feri de conflictul terestru. Situaţia devine şi mai complicată în momentul în care Eurasienii, pentru a cuceri zona Polului Nord (controlată de americani) folosesc un pic cam multe rachete nucleare. Datorită forţei exploziilor acestora, Pământul îşi părăseşte orbita actuală, îndreptându-se vertiginos spre o coliziune cu Soarele. Singura soluţie pentru salvarea populaţiei ar fi migrarea pe Marte, dar pentru asta trebuie construită o întreagă flotă de nave spaţiale. Pământul însă nu mai conţine suficiente resurse, astfel că respectivele prezentate mai sus intră într-o cursă fără milă pentru a le aduna pe cele necesare. La nevoie, fiecare va trece peste ceilalţi pentru a le obţine, dar asta este, aş zice, în deplin spirit uman.



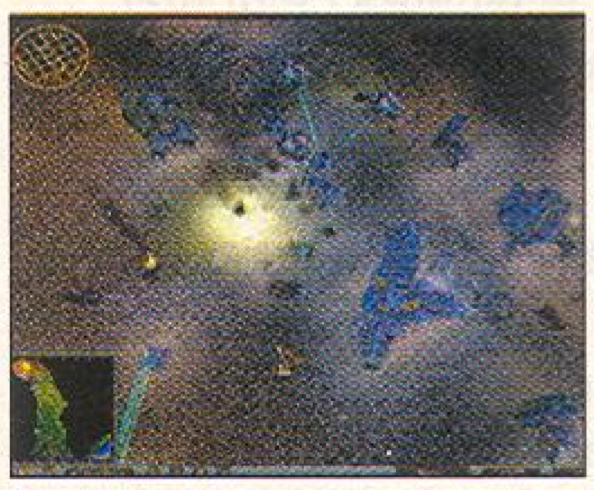


Cele descrise mai sus nu trebuie privite ca un simplu fundal pentru distrugerea condusă de jucător. Ele au o importanță reală, în sensul că acesta este forțat să cântărească permanent necesitatea fiecărei achiziții de echipament, banii pentru aceasta urmând să fie luați din fondul destinat evacuării generale. În acest mod se pune mai mult accent pe tactică și mai puțin pe folosirea forțelor copleșitoare numeric.









Pământul văzut 3D

Ca și Total Annihilation, E2150 ne oferă un teren tridimensional. De data aceasta însă, este vorba despre 3D adevărat. Jucătorul are





la dispoziție o cameră mobilă, care poate fi așezată și orientată după cum vrea el, pentru a cuprinde mai bine o anumită porțiune de teren. Vizibilitatea sa poate fi însă micșorată de condițiile meteorologice (ceață, ploaie, ninsoare), de întuneric (în joc este modelat și un ciclu noapte-zi, pe care este bine să-l luați în considerare), sau de obiectele din decor. Fiecare unitate și clădire are faruri, pe care le poate ține închise sau deschise. Pentru unitățile mobile acestea cresc viteza deplasării pe timp de noapte, și te ajută să detectezi inamicul mai ușor. În schimb, o unitate cu farurile aprinse va fi mai ușor de văzut, deci poți ordona trupelor să le închidă pentru a pregăti un atac prin surprindere. Oricum,





priveliștea creată de o pădure întunecată luminată din loc în loc de farurile unor tancuri aflate la vânătoare este foarte interesantă.

Unul din cuvintele cheie în descrierea lui E2150 ar fi "libertate". Cei de la Topware s-au asigurat că jucătorul va putea să abordeze nivelele după bunul său plac. Cu ajutorul unităților de construcții pot fi construite poduri, tranșee, ziduri și poate fi nivelat terenul, pentru a se crea configurația (capcana) dorită. De asemenea, pot fi construite și tunele, care trec pe sub toate obstacolele de la suprafață și te pot scoate în spatele liniilor inamice. Cei inventivi pot avea multe de câștigat, dar de asemenea pot intra singuri în belele destul de mari dacă nu sunt atenți (spre exemplu un tunel poate fi parcurs în ambele sensuri).

În E2150 există și cercetare, care se ocupă de diferitele părți ale unităților (arme, proiectile, șasiuri, etc). Odată cercetată o anumită componentă, folosești modulul constructor pentru a alcătui unitatea dorită (pot exista tancuri cu același șasiu dar înarmate cu tunuri, lansatoare de rachete, șamd). Aici pot remarca unul din punctele slabe ale jocului, care este design-ul unităților. Sper să fie o chestiune legată de starea neterminată a jocului, pentru că în momentul de față toate unitățile arată destul de plictisitor. Acest defect ar putea fi remediat destul de ușor folosind niște texturi de camuflaj sau ceva asemănător.

În demo-ul de față lipsesc multe din unitățile (sau mai bine zis componentele) care vor fi în versiunea finală, deci cred că ar fi prematur să comentez acest aspect. Jocul este foarte interesant, și cu puțină muncă poate deveni un produs final excelent.



Nox

Acțiunea se desfășoară în lumea cu același nume, la câțiva zeci de ani după marele război...

DETALII

Detalii produs	
Producător	Westwood / EA
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com
Detalii tehnice	
Tip joc	RPG/Action
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic







Nox este ultima creație a Westwood, firmă renumită mai mult pentru RTS-urile sale decât pentru alte genuri de jocuri, deși are la activ și seria Lands of Lore. Nox este o combinație de Action cu RPG inspirată destul de mult din Diablo, deși partea de Role Playing este, eufemistic spus, foarte slab dezvoltată.

Nox se desfășoară în lumea cu același nume, la câțiva zeci de ani după marele razboi care i-a opus necromanților pe magi, conjurări și luptători, câștigat de alianța celor din urmă. Ultima necromantă, Hecubah, recuperează sfera cu sufletele captive ale camarazilor săi, care fusese aruncată pe Pământ, aducându-l în același timp în universul Nox și pe Jack, proprietarul televizorului pe care stătea respectivul obiect.

Cele trei clase existente în Nox:



Warrior

Poate să folosească orice tip de armură, sabie, ciocan de luptă sau topor. Are multă sănătate, aleargă foarte repede și pe deasupra deține câteva atacuri speciale ca Berserker Charge (dă puternic cu capul) și War Cry (înspăimântă adversarii mai sperioși).



Conjurer

Este o combinație între Wizard și Warrior, fiind însă specializat în sumonarea monștrilor, care ajung să lupte în locul său. El e și singurul care poate să folosească arcuri și arbalete, iar pentru protecție utilizează armurile din piele.



Wizard

Este specialistul la vrăji, incapabil să poarte armuri, dar dotat cu o mulțime de vrăji devastatoare și toiege ale căror efecte pot eradica și cel mai blindat luptător. Wizard-ul poate să lase în urma sa capcane magice, aproape invizibile dar extrem de periculoase.

Wizard-ul și Conjurer-ul au și posibilitatea de a lăsa în urmă capcane, care, dacă sunt atinse, declanșează magiile utilizate la crearea lor.







Jocul

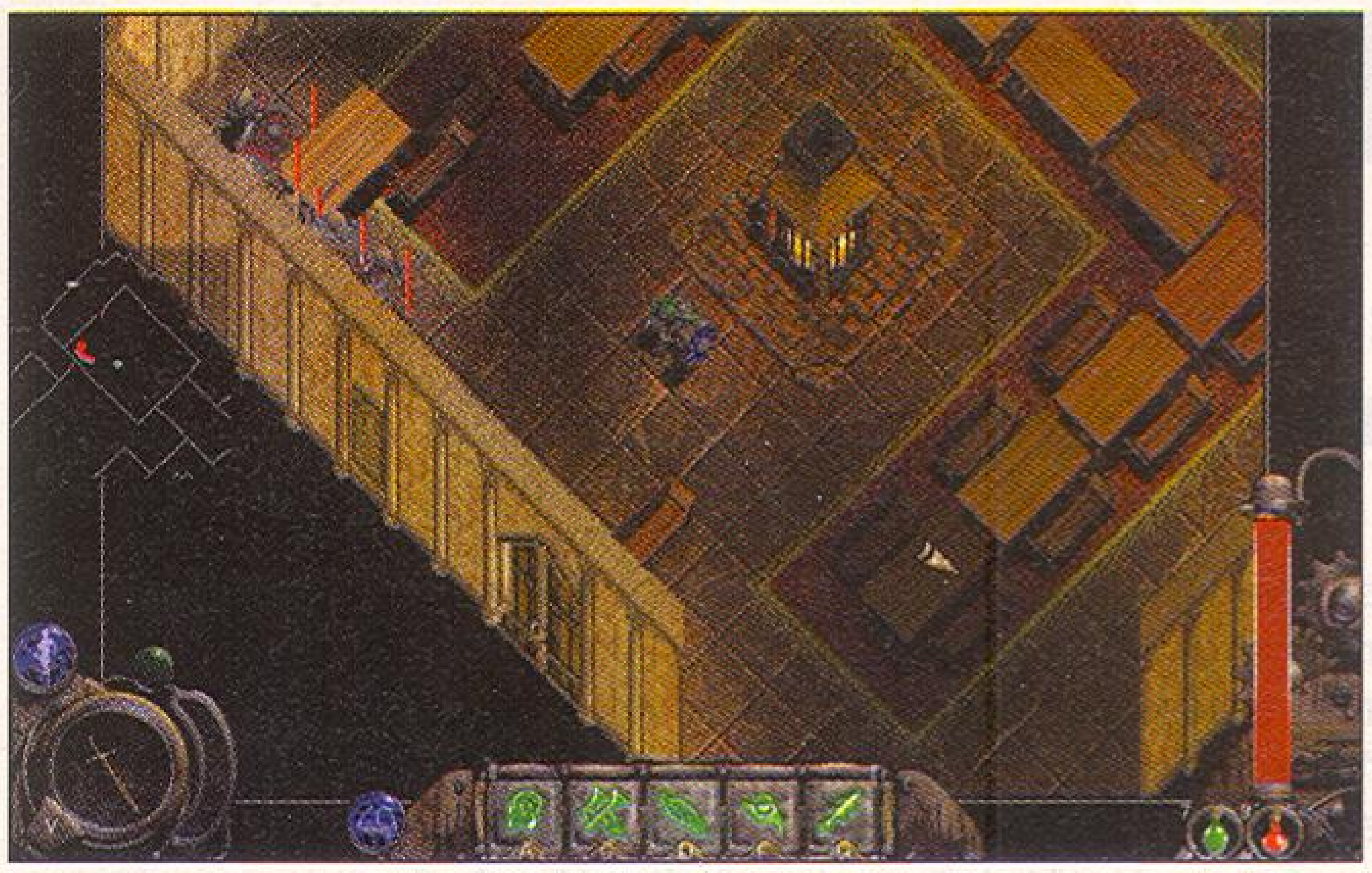
Jucătorul alege una dintre cele trei clase, selectează culorile (haine, piele, păr) și intră în mijlocul acțiunii. Nox-ul se inspiră din Diablo în foarte multe puncte, dar există și deosebiri majore. Jocul are zece capitole, acestea fiind diferite pentru fiecare clasă. Pe hartă există orașe, în care jucătorul vorbește cu NPC-uri pentru quest-uri sau își face cumpărăturile și dungeoane, unde se procedează la omorârea diverșilor monștri prin mijloace specifice clasei. Ca și în Diablo uneori în urma acestora rămân bani, obiecte și în orice caz se procură xp.

Statisticile personajelor din Nox cresc automat odată cu nivelul, într-un mod asemănător cu cel de la Silver.

Monștrii din joc sunt destul de clasici întâlnindu-se scheleții, zombie, ogrei și trolii existând însă și câteva ființe mai ciudate.

Grafica

Ca și în cazul altor jocuri bazate pe sprite-uri, Nox are o grafică excelentă, în plus suportând și rezoluții de până la 1024x768, cu 8 sau 16bpp. Detaliile sunt cu adevărat năucitoare, echiparea celui mai simplu obiect regăsindu-se imediat în aspectul personajului. Animația este fluidă și bine realizată, iar efectele vrăjilor arată excelent. Nox vine și cu un sistem de iluminație, cu lumini colorate, care în 16bpp te face să te întrebi ce rost



mai are accelerarea 3D.

Sunete şi muzică

Nici la capitolul audio Nox nu stă prost. Calitatea nu tocmai fenomenală a speech-urilor şi a sunetelor este însă compensată din plin de muzică, care e foarte bine realizată şi contribuie imens la atmosfera jocului. Există trei melodii antrenante pentru acţiune, fiecare oraş are propria lui







temă, şi până şi prezentările capitolelor beneficiază de câteva secunde de muzică bună.





Interfaţă & AI

Nox este conceput ca un joc care se poate juca (prost) doar cu mouse-ul, pentru a ajunge la performanţă fiind necesară prezenţa unei mâini pe tastatură. Ţinând butonul drept apăsat Jack aleargă (sau merge, depinde de poziţia cursorului), iar apăsând pe cel stâng, loveşte. Vrăjile şi acţiunile speciale au shortcut-uri pe tastatură, acolo unde este plasat şi Jump-ul, iar toate tastele pot fi redefinite. Boala click-ului, prezentă în Diablo, există şi aici, doar că este diminuată datorită efectelor mai puternice ale armelor.

Există câteva probleme cu interfaţa, în mod special la modul în care a fost conceput inventory-ul. Acesta este foarte mare (are şi





scrollbar) iar obiectele sunt greu de identificat. Clasicul paper-doll pentru echipare există într-o formă alterată, pierzându-şi rostul. Găsirea drumului nu este o problemă pentru monştri şi în general probleme legate de deplasare sau blocat în ziduri sunt absente.

Multiplayer

Dacă singleplay-ul din Nox nu aduce nimic nou, pe multi situaţia stă cu totul altfel. Pentru a pune punctul pe i, Nox-ul a fost conceput ca un Quake văzut dintr-o perspectivă izometrică. Jucătorul intră cu nivel maxim şi echipament minimal, iar ideea de bază este acumularea de cât mai mult echipament pentru a supravieţui un pic mai mult. Mod cooperativ nu e, dar în schimb există Capture the flag şi un fel de fotbal. Cel care face server-ul are o mulţime de setări la îndemână şi poate bloca accesul jucătorilor cu un ping prea mare.

În final

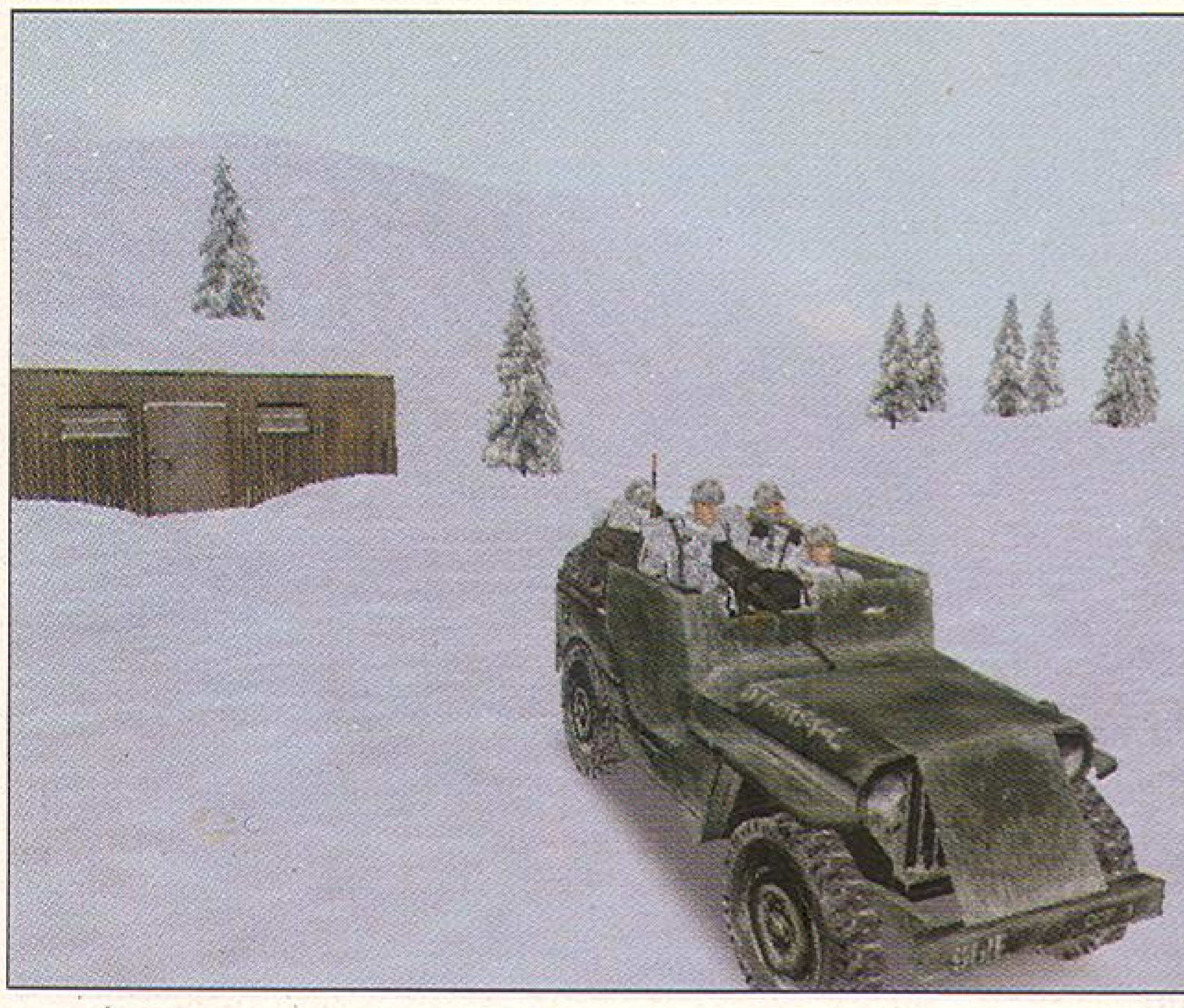
Când l-am văzut prima dată pe Jack, în adidaşi şi cu sabia în mână, Nox-ul mi-a părut penibil. Jucându-l însă ceva timp şi mai ales în multiplayer Nox se dovedeşte un joc interesant, care trece onorabil de lângă titlul "clonă de Diablo" pe care l-a primit Darkstone, chiar dacă s-a inspirat foarte mult din jocul produs de Blizzard. Cel puţin până apare Diablo 2, Nox-ul va ţine destui oameni ocupaţi în multiplayer, acesta fiind cu adevărat o experienţă nouă.



IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	Procesor	Nox / DarkStone / Revenant		9.0
- grafică bună şi muzică excelentă - un multiplayer interesant.	P200/P2-300			
	Video			
	DirecX7			
Minusuri	Memorie	Go2net	In timp	
- singleplayer-ului parcă îi lipseşte ceva - povestea e cam stupidă	32/64 Mb	75		
	Hard	Link Recomandat		
	300 Mb	http://www.westwood.com/games/nox		

H&D: Fight For Freedom

FFF ne aduce doar 9 misiuni noi, care însă sunt destul de mari și intense. Totuși, pe nivelul de dificultate "easy", le puteți termina pe toate într-o singură zi



Detalii

Detalii produs	
Producător	Illusion Softworks
Distribuitor	Take 2 Europe
Adresă	N/A
Telefon	N/A
Web	www.take2europe.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Tactical Shooter
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

Hidden & Dangerous este, în opinia mea, unul din cele mai interesante și bune jocuri lansate anul trecut, care își dispută, alături de Rogue Spear și SWAT 3, titlul de cel mai bun 3D Tactical Squad Shooter. Din acest motiv, am așteptat cu nerăbdare primul add on pentru acest joc, intitulat Fight For Freedom în Europa și Devil's Bridge în SUA.

FFF ne aduce doar 9 misiuni noi, care însă sunt destul de mari și intense. Totuși, pe nivelul de dificultate "easy", le puteți termina în mare parte într-o singură zi. Misiunile sunt grupate în trei campanii, în felul următor: două în prima, ce are ca subiect salvarea unui spion englez și "împrumutarea" unui avion de bombardament experimental, trei în cea de-a doua, care se petrece în timpul ofensivei din Ardeni și te pune în ajutorul trupelor americane, și patru în ultima, care se ocupă de teroriștii comuniști din insula Creta.

Rețineți că nu mai există misiunile scurte, "de antrenament" care să te acomodeze cu jocul. Trebuie să fii pregătit de la început să acționezi rapid, eficace și fără greșeli. Deoarece se presupune că toți cei care cumpără FFF au jucat și primul joc, mi se pare normal să se descurce destul de bine în interfața jocului.

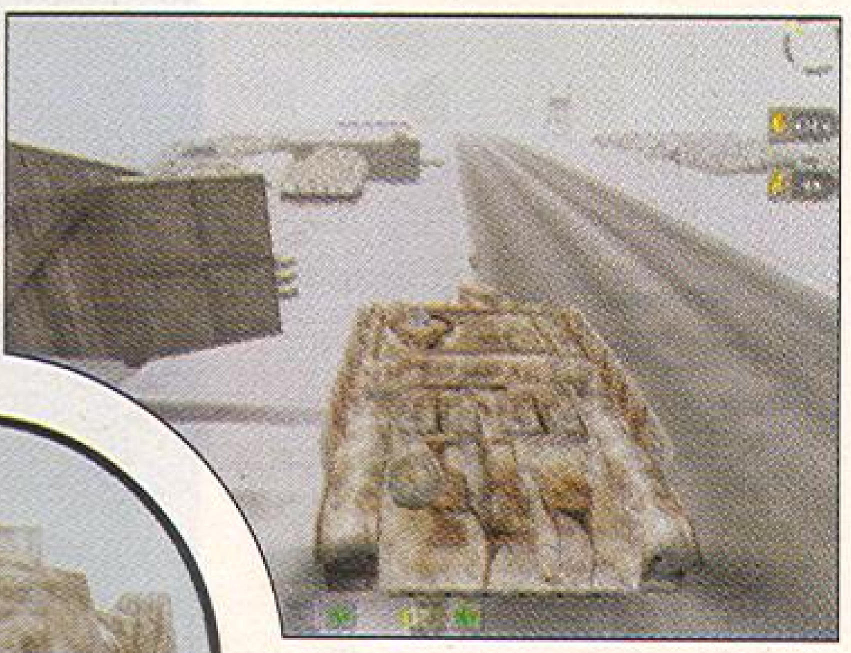
Foarte interesante și originale (față de primul H&D) sunt misiunile din campania numărul 3, din Creta. Aici vei avea de-a face chiar cu o acțiune de tip Hostage Rescue (vă mai amintiți de Rainbow Six?), care este foarte solicitantă prin faptul că descoperirea prematură a echipei tale de către inamic va duce la omorârea ostatecilor.

Despre aparențe

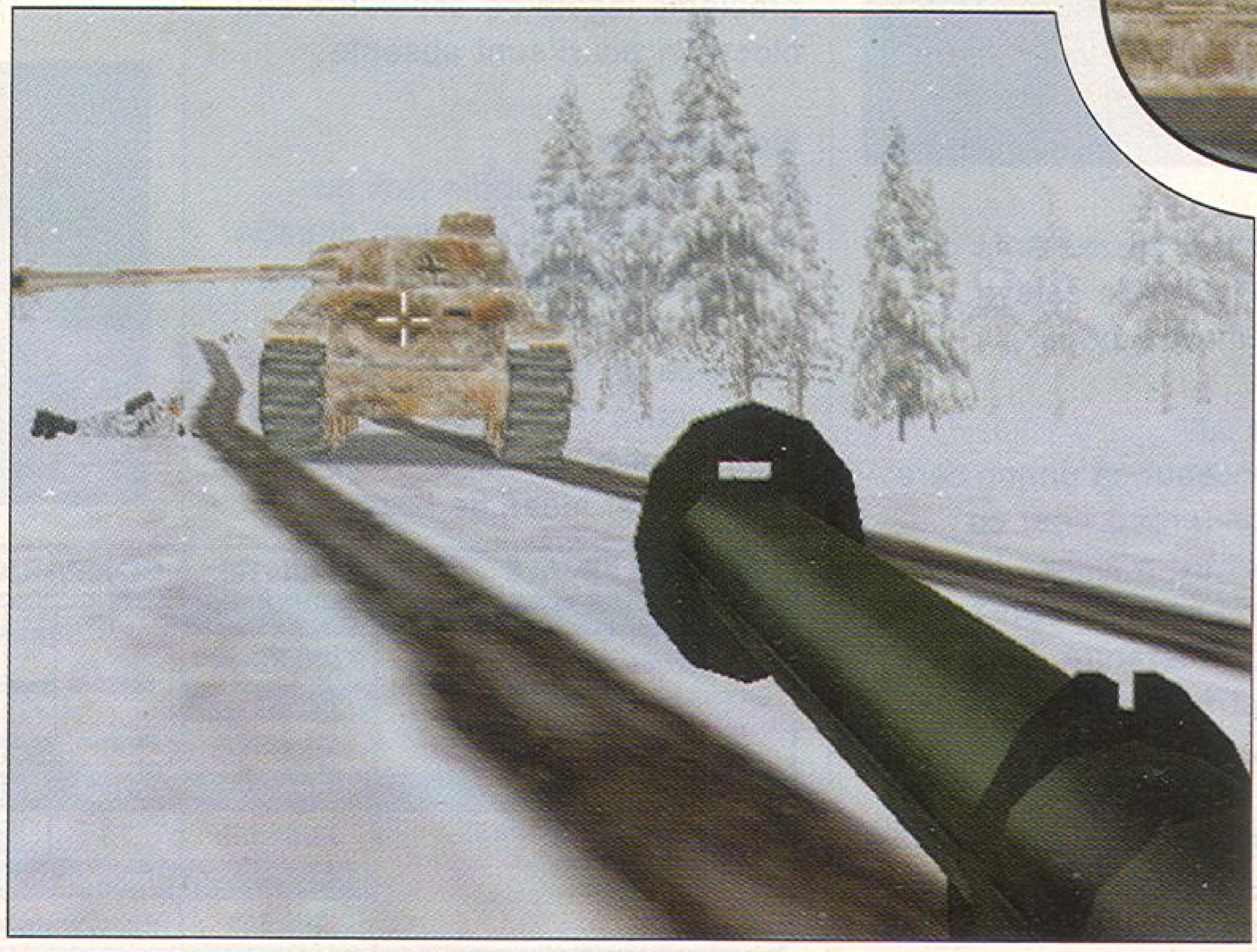
Încă de la prima misiune, mi-am adus aminte de ce mă impresionase atît de mult acest joc. Este vorba de atmosfera excelentă pe care o crează motorul grafic și atenția pentru detalii a celor de la Illusion Softworks. Chiar dacă nu mai ai aceeași senzație de uimire ca atunci când ai văzut jocul la lucru prima oară, tot te vei simți ca și când ai fii cu adevărat în locul modelat. În











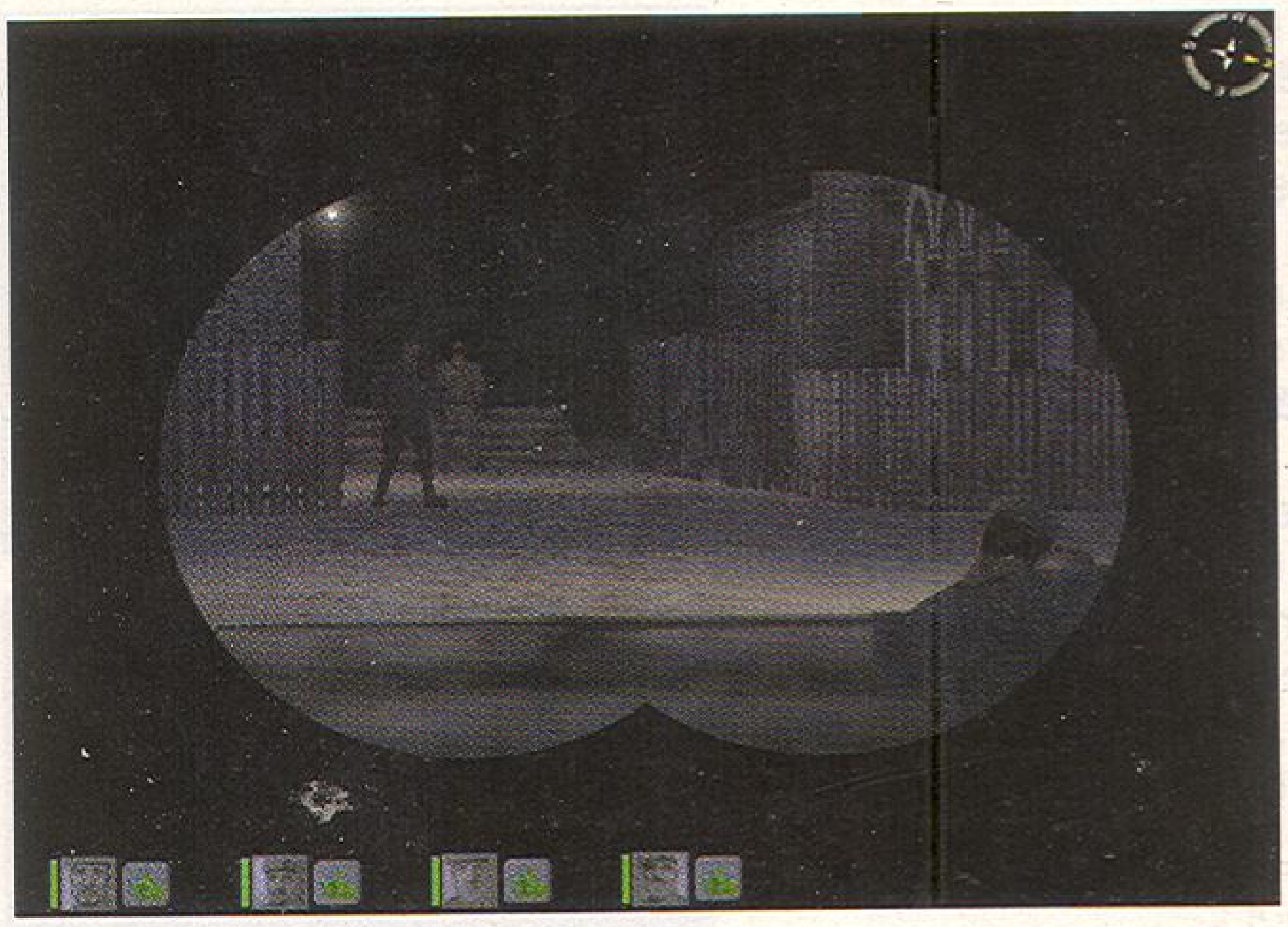


plus, se pare că cei de la Illusion au crescut calitatea texturilor, punând și mai mult în valoare performanțele motorului grafic. Se poate spune că și viteza de rulare a jocului a crescut, deci cei care v-ați obișnuit cu mersul "în trepte" al misiunilor mari din primul H&D s-ar putea să aveți o supriză plăcută. Accentul cade

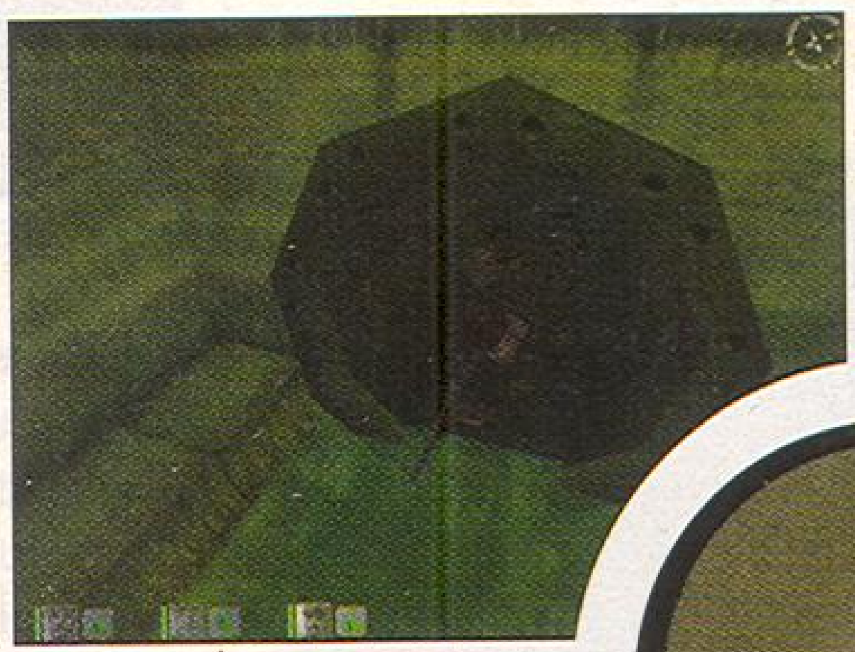
















însă pe "ar putea", în sensul că este bine să aveți un calculator destul de performant și bine configurat.

Pe de altă parte, timpii de încărcare a misiunilor au crescut, iar tranziția între hartă și perspectiva 3D se face mai greu. Cum era și normal Fight For Freedom beneficiază de avantajele unui H&D patch-uit la versiunea 1.3, deci nu veți mai avea de înfruntat o parte din bug-urile jocului original. Cele mai frustrante au dispărut, dar din când în cînd veți mai întâlni comportări anormale ale jocului.





Din nou cu arma în mână

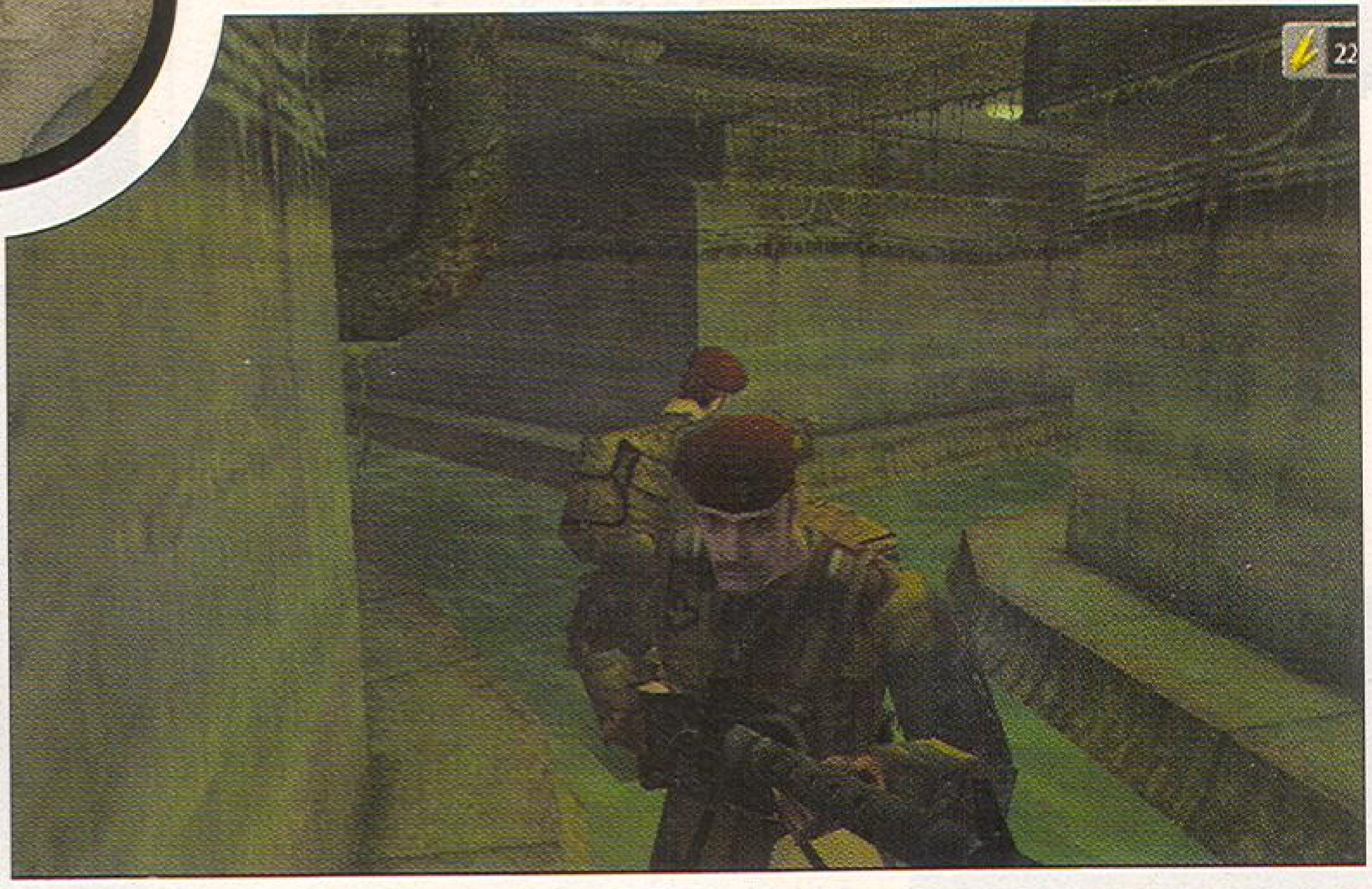
Una din trăsăturile speciale ale lui H&D era modul în care se efectua ochirea cu armamentul din dotare. Nu existau cruci sau ținte artificiale pe ecran, ci trebuia să folosești sistemul de ochire al armei respective, lucru care creștea senzația de realism a jocului, chiar dacă nu era vorba despre o simulare adevărată.

În FFF, lucrurile s-au schimbat. Armele au fost transformate din imagini 2D în modele 3D, dar acum se găsesc poziționate, ca în orice 3D shooter "arcade" de pe piață, în partea din dreapta jos a ecranului. Modelele noi arată mult mai bine, dar eliminarea modului de ochire anterior scade din farmecul jocului.

Ca un fapt divers, jocul îți pune acum la dispoziție mai multe arme, dintre care unele mi se par chiar esențiale pentru echipa ta. Cele vechi au fost și ele modificate, deoarece în modelarea lor se strecuraseră anumite erori.

Ștampila de aprobare

FFF reprezintă (exceptând timpii de încărcare scăzuți și problema armamentului) ceea ce H&D ar fi trebuit să fie de la început. Ținând însă cont că patch-ul 1.3 este disponibil și pentru jocul original, nu știu sigur dacă cele nouă misiuni conținute în add-on sunt suficiente pentru a vă sfătui să-l cumpărați.



IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**			
-motorul grafic -mai puține bug-uri -cîteva misiuni interesante -AI-ul îmbunătățit	P2-266	Fight For Freedom / H&D / Rogue Spear		8.0
	Video			
	D3D			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-timpii de încărcare -ochirea cu armele -folosirea armamentului fix	64 RAM	45		
	Hard	**Link Recomandat**		
	150	http://www.illusionsoftworks.com		

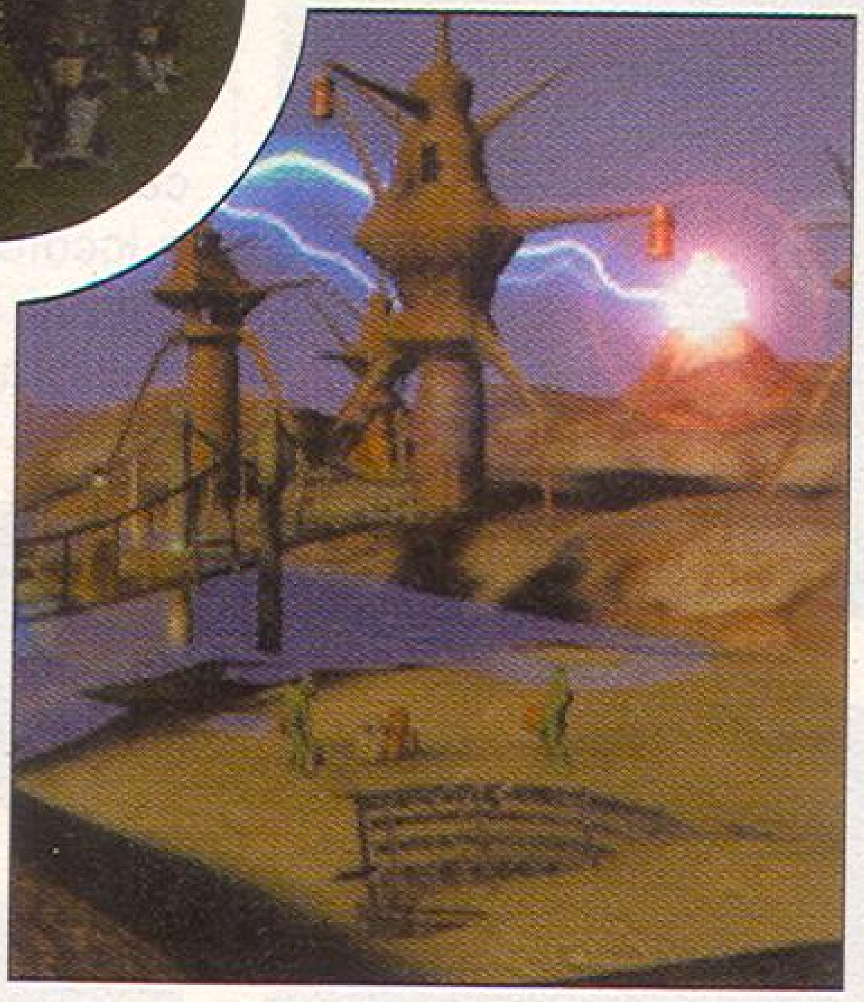
Might & Magic VIII

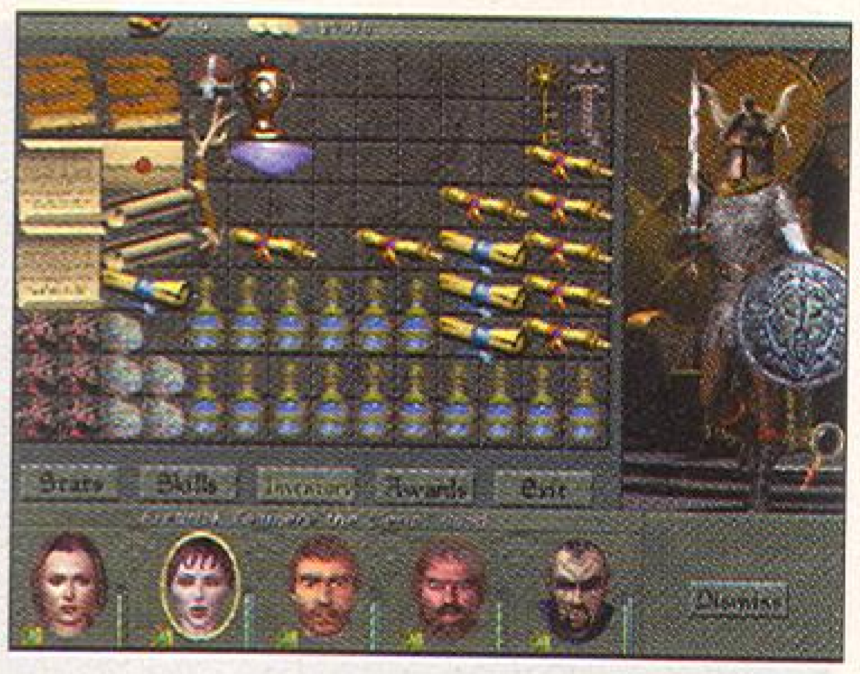
Jocul se desfășoară exact ca M&M6 și M&M7, jucătorul avînd sub controlul său un party format de această dată din cinci eroi, care luptă și fac diverse quest-uri











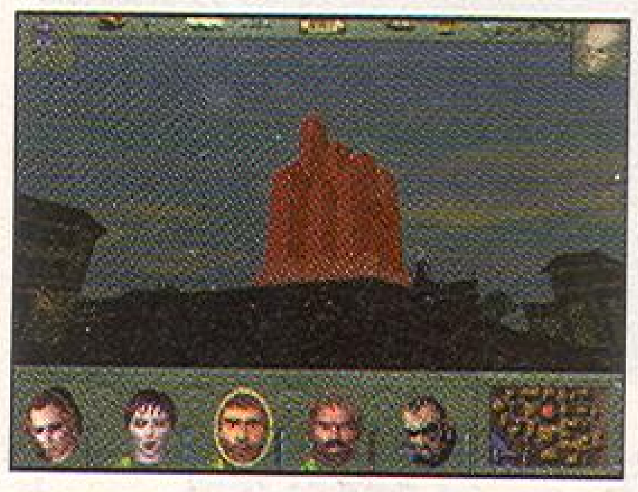


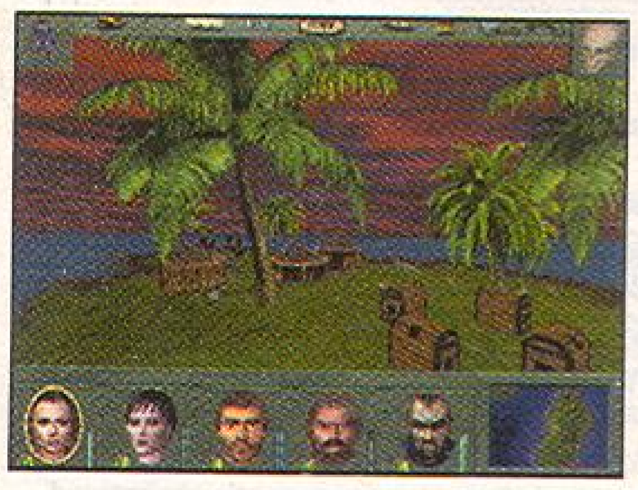
Detalii

Detalii produs	
Producător	NewWorld Computing
Distribuitor	Ubisoft
Adresă	Primăverii 51
Telefon	(01) 231.67.69
Web	www.ubisoft.com

Detalii tehnice	
Tip joc	RPG
Apariție	A apărut
Redactor	Alex Bartic

Might&Magic a fost de-a lungul anilor una dintre cele mai jucate serii de RPG-uri, comparabilă cu Final Fantasy. Însă spre deosebire de Square Soft, care a adus modificări radicale fiecărui joc atât la gameplay, cât și la grafică, New World Computing a preferat să meargă pe economicul principiu "dacă merge nu are rost să îl schimbi". Astfel nu trebuie să mire pe nimeni că M&M7 a fost un M&M6 cu o poveste un pic îmbunătățită iar M&M8 este un M&M7 cu câteva elemente preluate defect din M&M4.





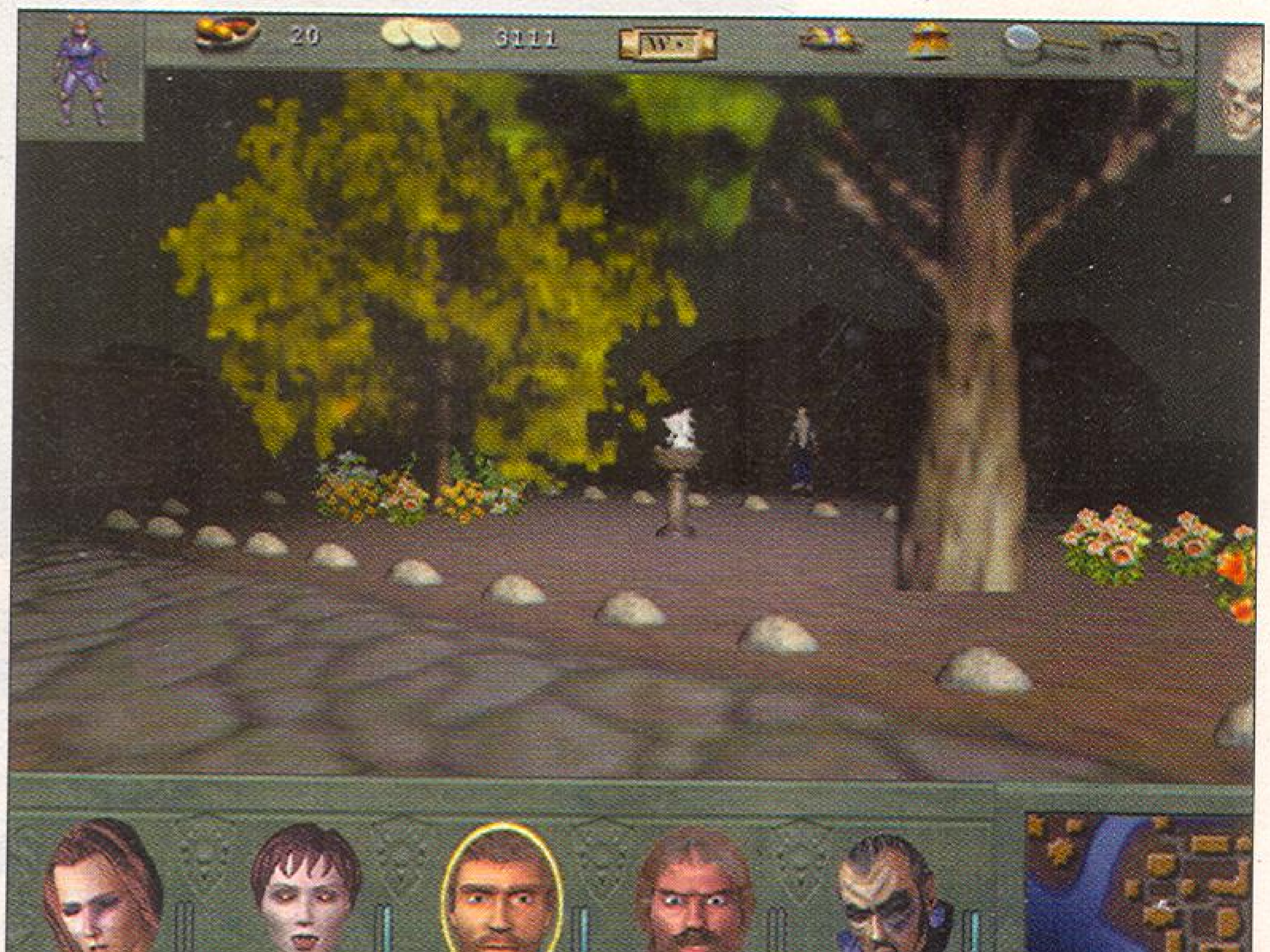
Locul și timpul

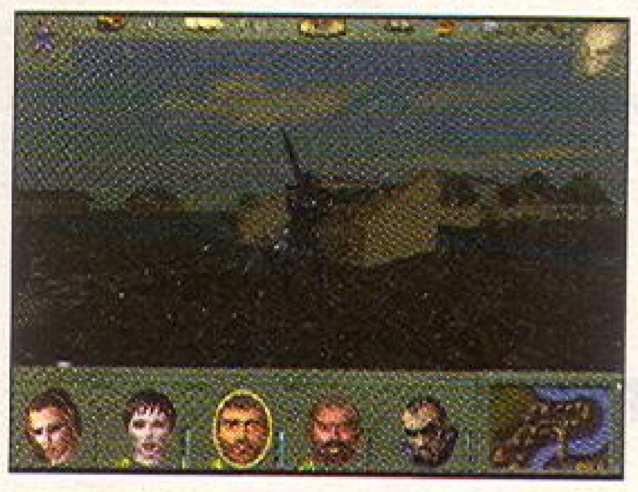
Might&Magic VIII: Day of the Destroyer se desfășoară în aceeași lume în care se găsește și Erathia, pe un continent numit Jadame, lovit brusc de magia unui necromant care ridică în mijlocul orașului Ravenshore un cristal roz, cu ajutorul căruia deschide patru porți interdimensionale către universurile celor patru puteri elementale: Pământ, Apă, Foc și Aer. Cele patru portaluri tind să se apropie de Ravenshore, urmând ca atunci când se vor întâlni să șteargă de pe fața Pământului întregul Jadame.

Jocul se desfășoară exact ca M&M6 și M&M7, jucătorul având sub controlul său un party format de această dată din cinci eroi, care luptă și fac diverse quest-uri, acumulând experiență, pentru a salva, așa cum era și normal, lumea.

La început...

Jucătorul creează un personaj având de ales între mai vechile clase luptător și preot sau din cele noi, care includ necromantul, dark elf-ul, trollul, vampirul și minotaurul. Ceilalți patru membri ai party-ului pot fi înrolați din Adventurers Inn sau din diversele case, asta presupunând că nivelul personajului principal este





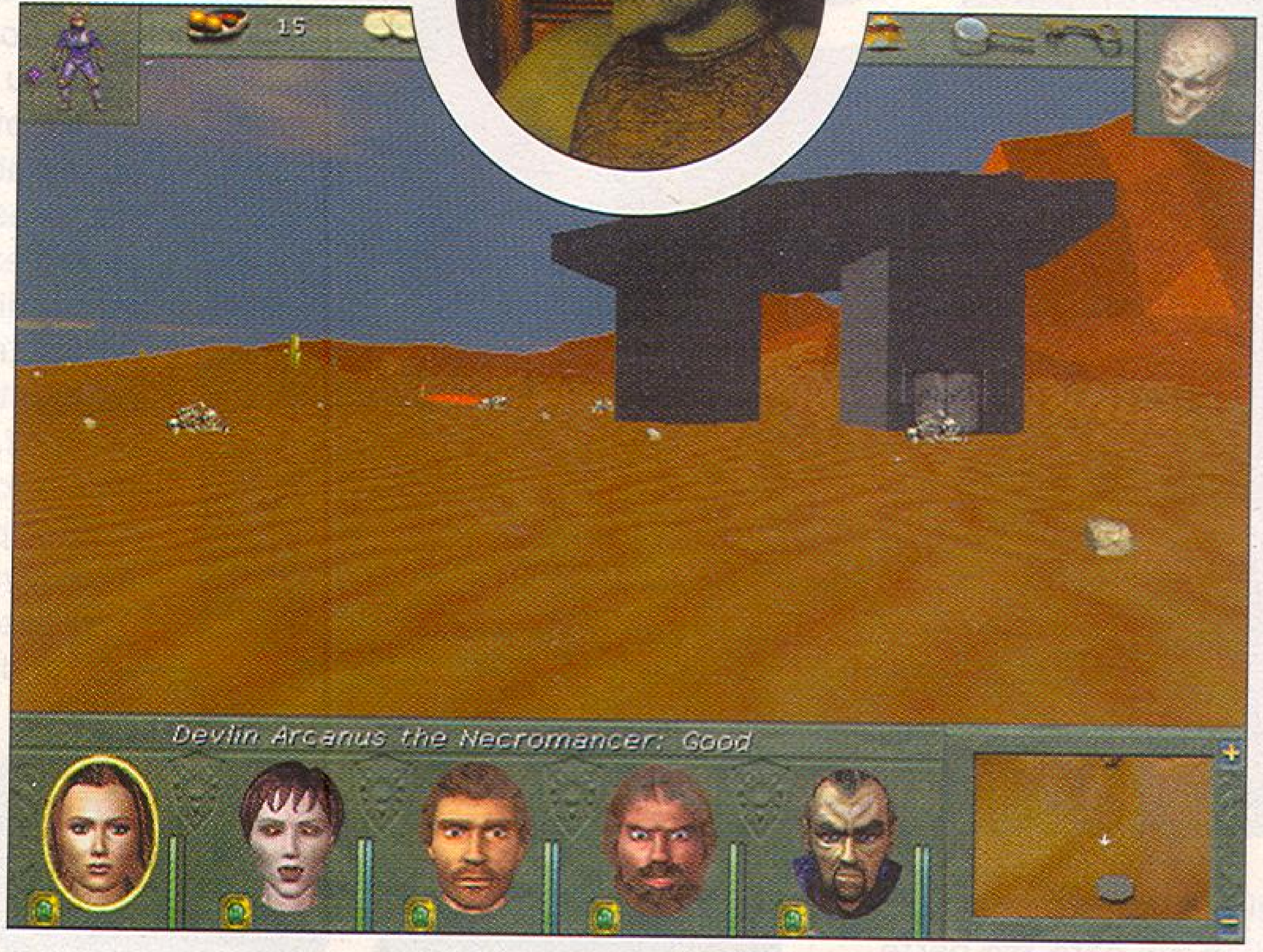
suficient de ridicat. La clasele enumerate mai sus se adaugă şi dragonul, care poate fi introdus în party ceva mai târziu dacă jucătorul ia anumite decizii.

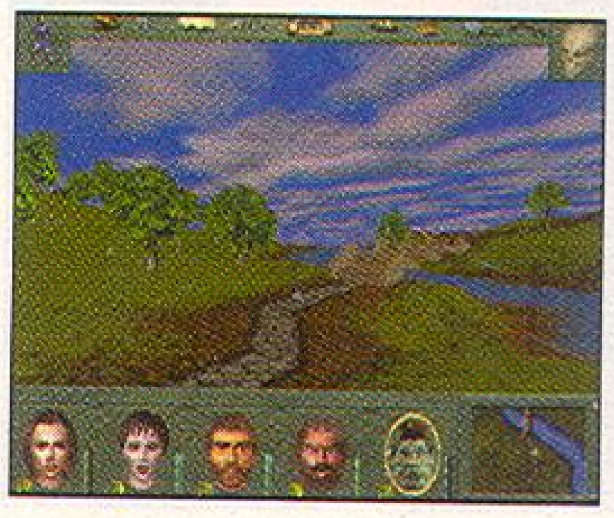
În M&M7 jucătorul avea de ales între Dark Side şi Light Side. În M&M8 lucrurile se complică, existând cinci facţiuni din care jucătorul se poate alia cu trei, cu condiţia ca acestea să nu fie opuse între ele.

Jadame, ca şi Erathia, este împărţit în mai multe locaţii între care jucătorul călătoreşte un număr de zile pe jos, călare sau cu o navă. Fiecare astfel de



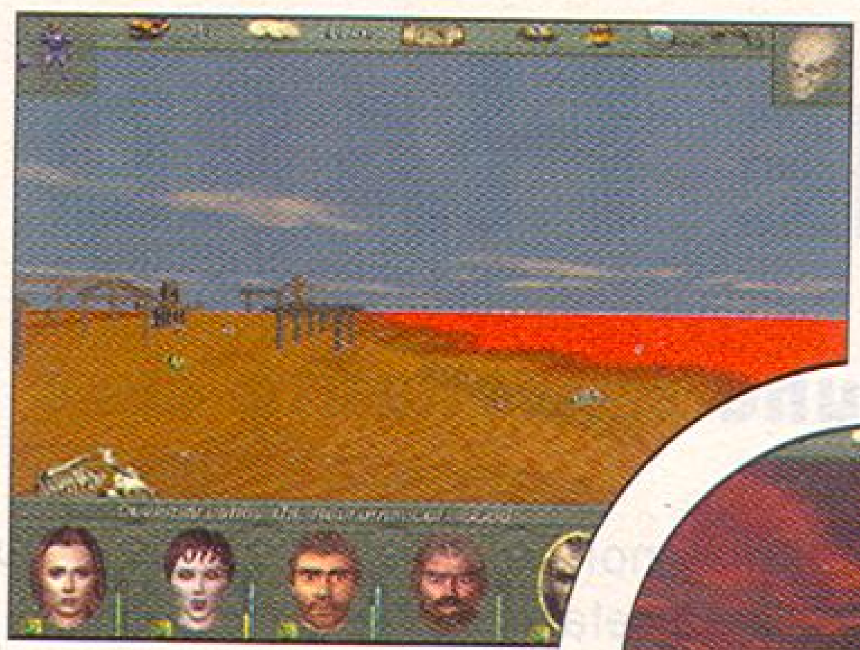






hartă conţine câteva dungeonuri şi o mulţime de subquesturi, în mare parte destul de simple şi agasante dar care dau XP.

Au fost introduse multe arme şi armuri noi (mai exact cu grafică diferită), iar sistemul de vrăji a suferit îmbunătăţiri minore, legate mai mult de apariţia noilor





clase.

Anul nou

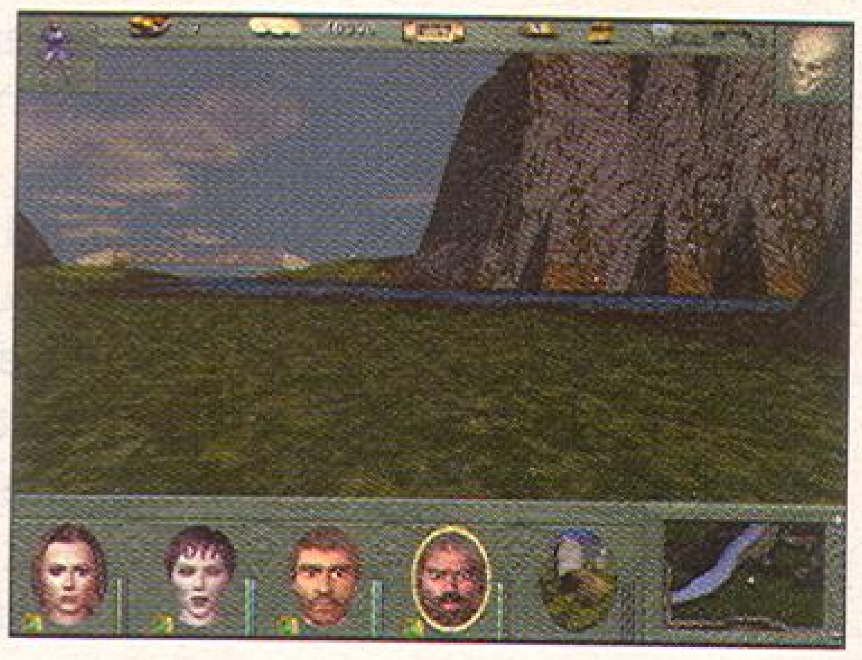
Pentru anul în care a apărut, M&M8 stă foarte prost cu grafica. Engine-ul este practic acelaşi din M&M6 (1998) cu elemente de accelerare 3D şi lumini colorate, monştrii şi obiectele fiind sprite-uri cu animaţie puţină. Filmuleţele din magazine şi case sunt parcă un pic sub cele din M&M7, lucru compensat de calitatea FMV-urilor care punctează momentele importante ale poveştii.

Interfaţa a fost şi ea modificată, remarcându-se în principal o simplificare care a permis extinderea zonei de joc pe toată orizontala ecranului. În continuare este greu de căutat un anumit antrenor în jurnal.

Sunetele, ca şi engine-ul grafic, sunt un capitol total neglijat de către producător, obişnuitele zdrăngănituri de arme devenind foarte repetitive după două reciclări consecutive.

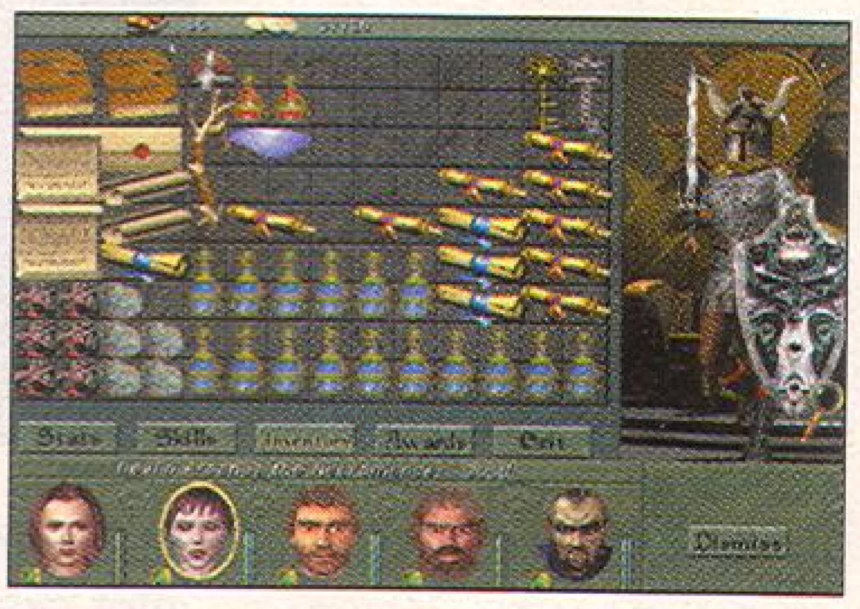






El este?

M&M8 este un joc de care cea mai mare parte a jucătorilor îl vor evita datorită graficii potrivite mai mult anului 1998. Totuşi, cine trece peste asta va remarca un joc foarte imersiv, capabil să ţină jucătorul în faţa computerului multe ore.



IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	MMVIII / FF8 / Planescape Torment		7.5
-univers imersiv -gameplay-ul încă mai ţine, deşi începe să dea dovadă de bătrîneţe.	P200/P2-300			
	Video			
	DirectX7			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-grafică total depăşită -modificările la gameplay nu sunt atît de mari	32/64MB	45		Deja-vu
	Hard	**Link Recomandat**		
	600MB	http://www.mightandmagic.com		

DIE HARD TRILOGY 2

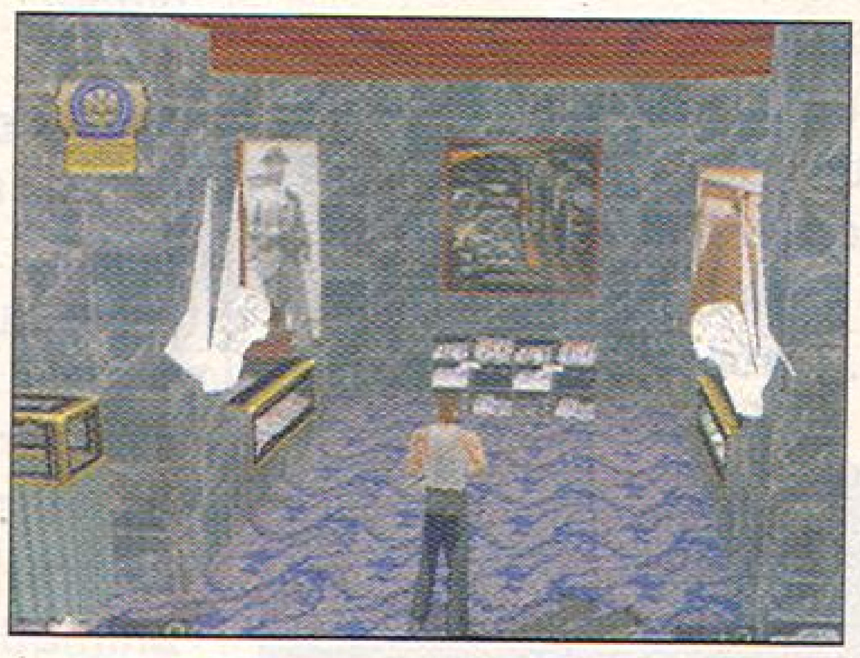
O acțiune antrenantă care să nu necesite foarte multă gîndire

Detalii	
Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Arcade/Action
Apariție	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu

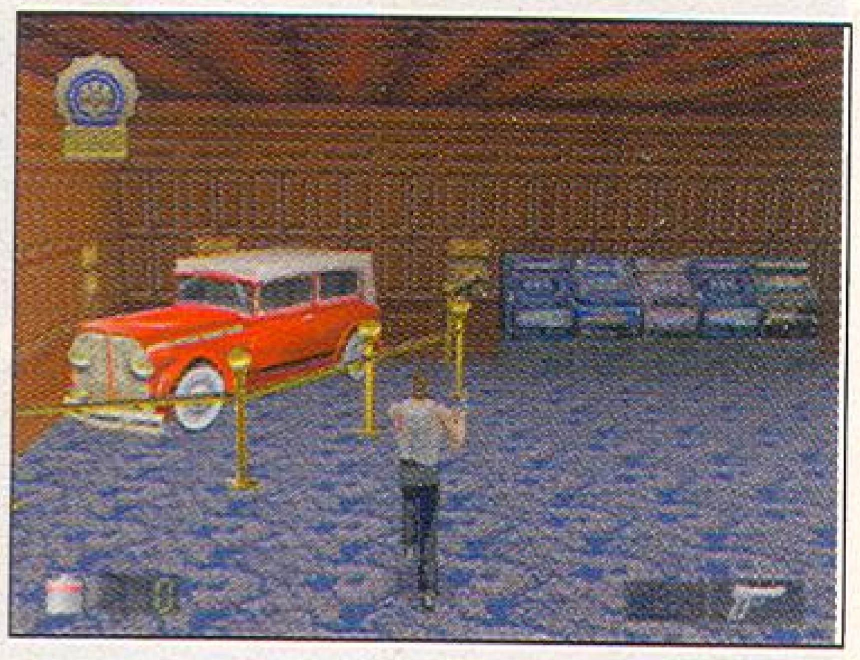
Fiecare dintre noi are uneori nevoie să se relaxeze. De multe ori, alegem ca formă de relaxare jucatul pe calculator. Sigur, nu toți ne relaxăm în același mod, astfel că în timp ce unii vor alege pentru asta câteva misiuni din Falcon 4.0, alții se vor orienta spre o mult mai puțin solicitantă partidă de Solitaire. Există însă și jocuri, cum ar fi cazul lui Die Hard Trilogy 2, care încearcă să-ți ofere calea de mijloc, adică o acțiune antrenantă care să nu necesite foarte multă gândire.

Murind greu

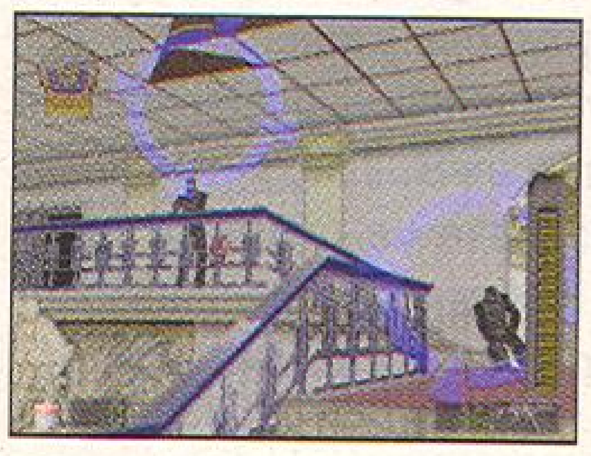
După cum nu e greu de ghicit, jocul se ocupă de aventurile lui John McClane, eroul unei serii de filme de acțiune absolut necunoscute. Ca și până acum, el











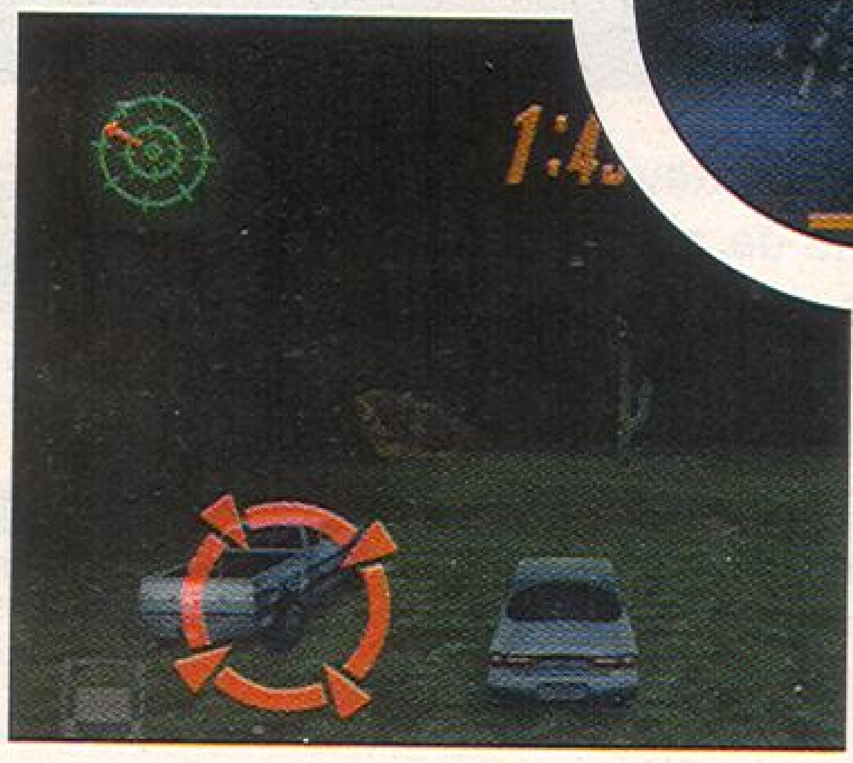




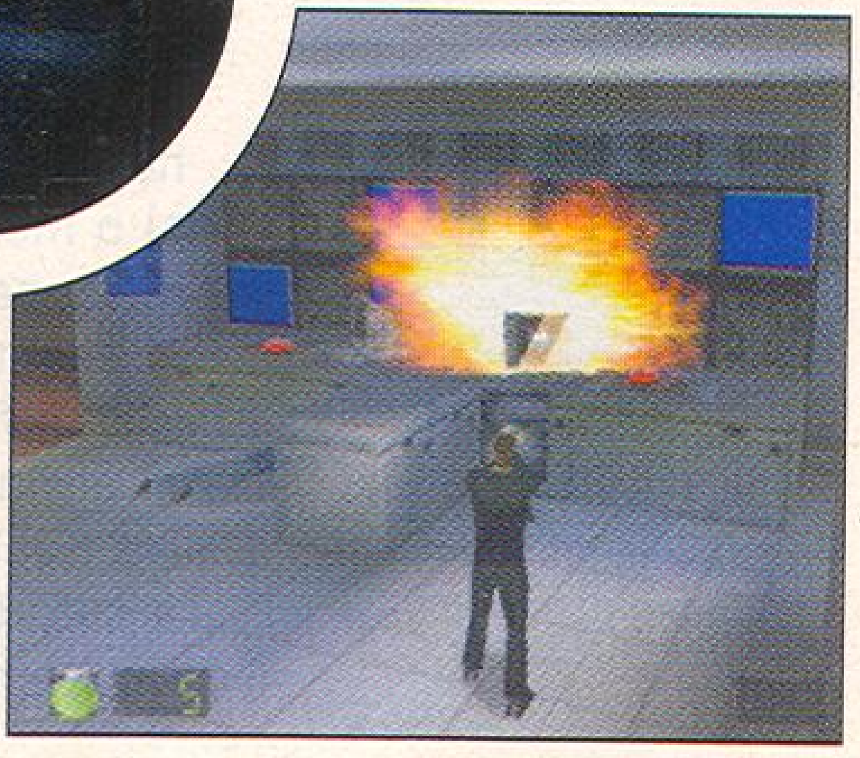


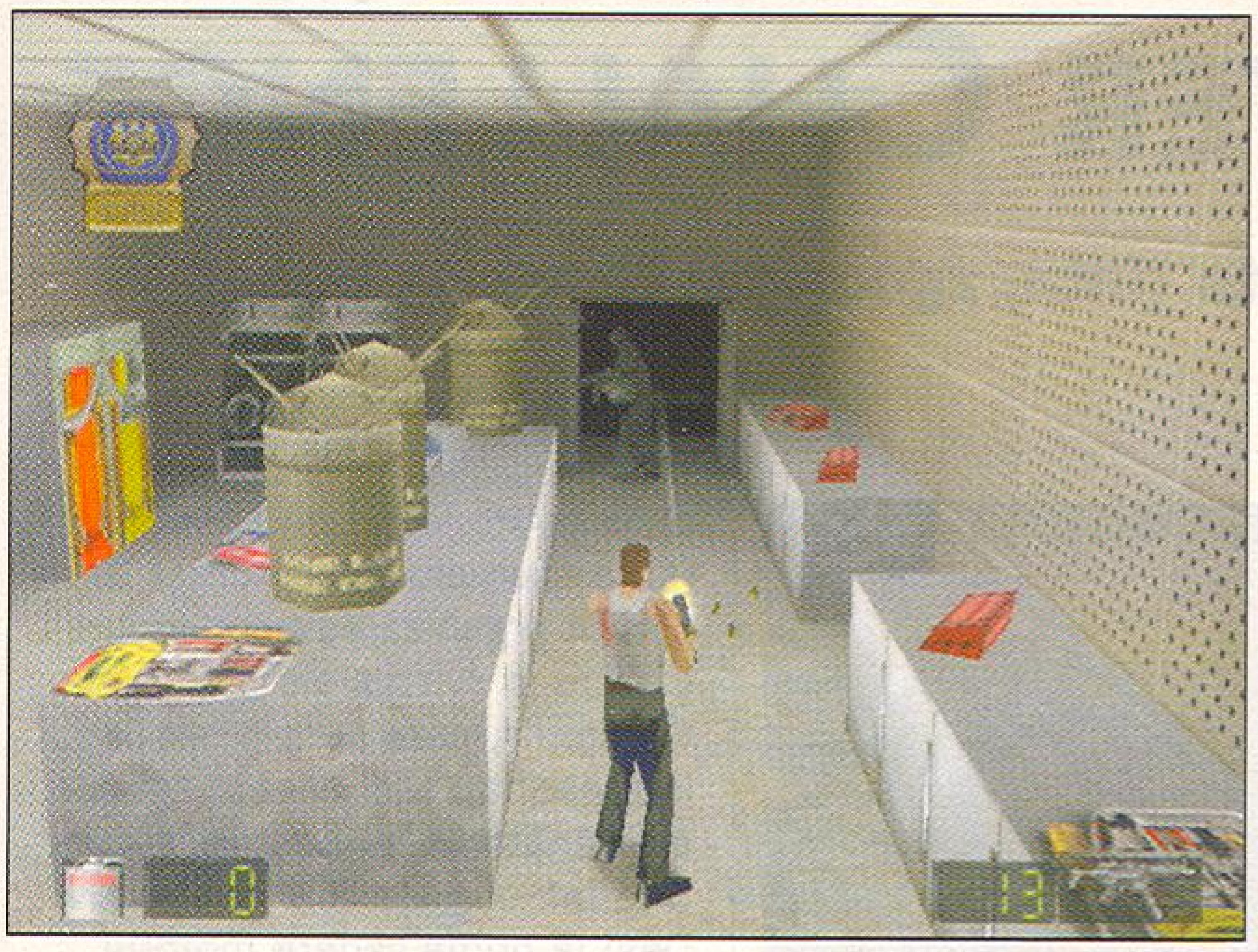
se va trezi pus în fața unui complot grandios din care fac parte pe puțin o mie de oameni (judecând după suma aproximativă a victimelor tale pe parcursul jocului). Să nu fim răi însă, doar nu zice nimeni că trebuie să luați scenariul jocului în serios. DHT2 este, practic, compus din trei jocuri ce ar putea fi de sine stătătoare. Primul este un action-adventure care îți înfățișează personajul principal din afară, urmând a fi controlat într-un mod relativ asemănător cu seria Tomb Raider. El nu are însă agilitatea eroinei acelui joc, și oricum, nu are nevoie de ea, pentru că nivelele sunt mult mai simple ca design. Partea aceasta a jocului implică împușcături și rezolvarea unor probleme de logică minime (de tipul - ce faci când ai în față un buton mare roșu?). Există și elemente interesante, dar pe ansamblu secțiunea aceasta nu prea strălucește, în special datorită controlului care scade din fluiditatea acțiunii.

Al doilea mini-joc este un soi de Operation Wolf (sau pentru cei mai nou veniți Virtua Cop), adică un shooter în care personajul se mișcă absolut singur, de-a lungul unui traseu bine stabilit, iar tu îi controlezi arma împușcând teroriștii care îți apar în față. Desfășurarea acțiunii este absolut identică ori de câte ori rulezi un nivel, așa că după un timp vei învăța locurile de apariție ale tuturor personajelor. Jocul necesită ceva reflexe și concentrare, și este relativ interesant datorită faptului că McClane se mișcă "destul de natural", a gradului înalt de inter-









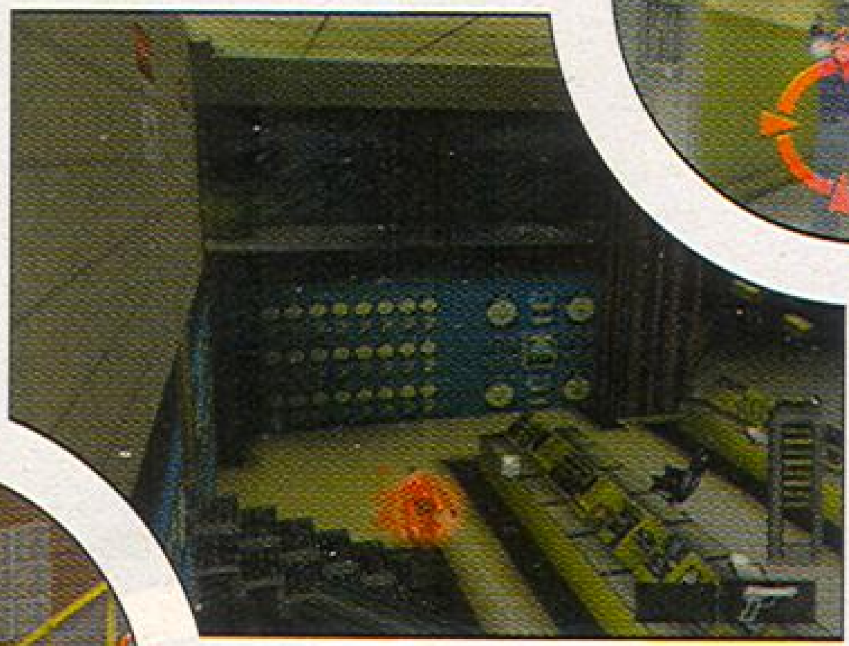
activitate a mediului înconjurător (poți să distrugi o mare parte din el) și a prezenței civililor (împușcarea prea multora dintre ei va avea consecințe grave). Totuși, nu cred că această parte a lui DHT2 se ridică la nivelul concurenței

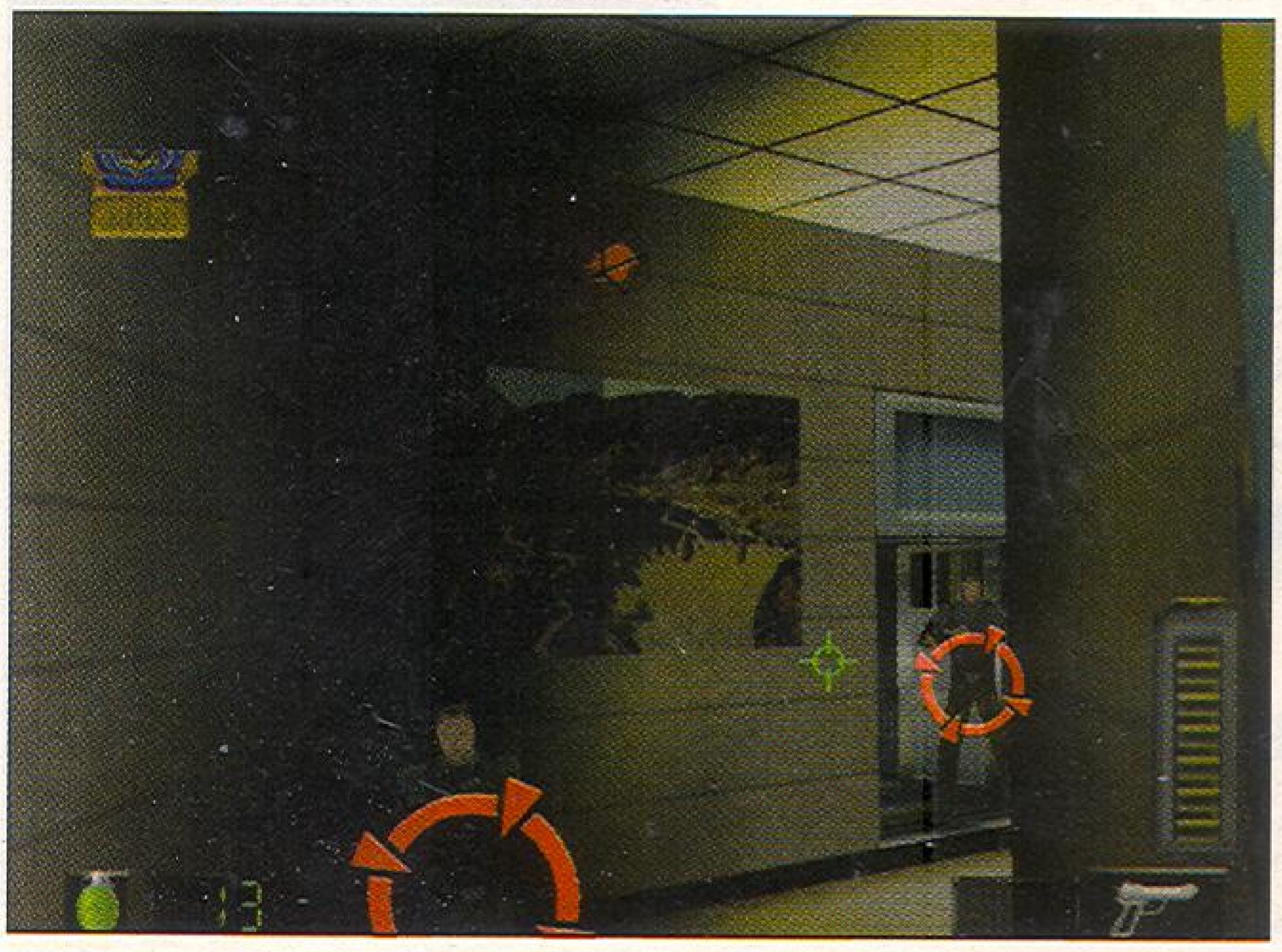




(spre exemplu Virtua Cop 2).
În fine, cea din urmă parte a jocului este cea dedicată mașinilor, adică curselor contra cronometru și atacării (prin ciocnire) a altor mașini. Această parte mi se pare, de departe, cea mai slabă, în special datorită simplificării excesive a controlului și a sărăciei lumii prin care treci în viteză.
Din fericire, nu trebuie să te încurci cu toate părțile jocului. Teoretic, acțiunea lui Die Hard



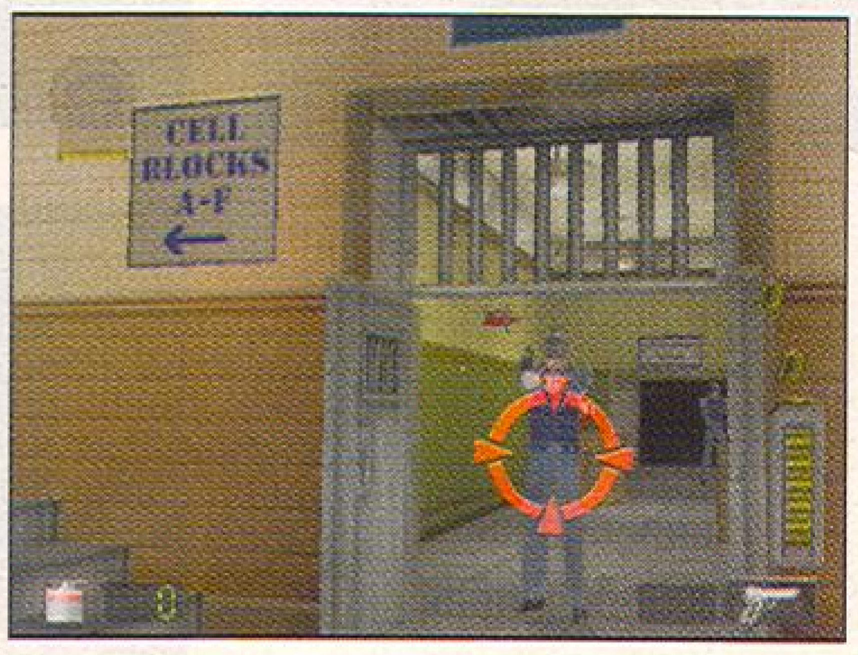




Trilogy 2 te poartă (opțiunea Movie) printr-o combinație a celor trei tipuri de joc. Dacă nu vrei să te încurci însă cu unul din modurile de joc, poți să-l alegi doar pe cel preferat (opțiunea Arcade). Astfel, vei parcurge doar nivelele dedicate modului ales, plus un bonus. Spre exemplu, în cazul modului Shooter vei avea de-a face cu primul nivel al jocului, în







care o parte din deținuți au devenit mimi (și se scălâmbăie în fața ta).

Concluzia finală ar fi simplă, există alte jocuri "neserioase" mai bune. Ideea ar fi mers, dar implementarea lasă mult de dorit. Design-ul ciudat al jocului poate fi scuzat pe baza dreptului realizatorilor de a fi "vizionari neînțeleși". În schimb, controlul slab din modul Action-Adventure poartă marca "nu ne-am obosit să jucăm chiar noi jocul, pentru a vedea cum funcționează". Remarcând că este vorba de Die Hard Trilogy 2, mă întreb cum era primul joc din serie și cum de a fost nevoie de numărul 2.

IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	DHT2 Indiana Jones Operation Wolf		6.1
Modul numărul 2 de joc Faptul că poți să eviți modurile 1 și 3 de joc	**Video** 3D 4 Mb			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
Modul 1 de joc Modul 3 de joc	32 Ram	52		
	Hard	**Link Recomandat**		
	CD	http://www.foxinteractive.com/products		

DEER HUNTER CHALLENGE

Dacă primul glonţ nu îşi loveşte ţinta, zgomotul făcut de puşcă îţi va pune pe fugă prada

DETALII

Detalii produs	
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com

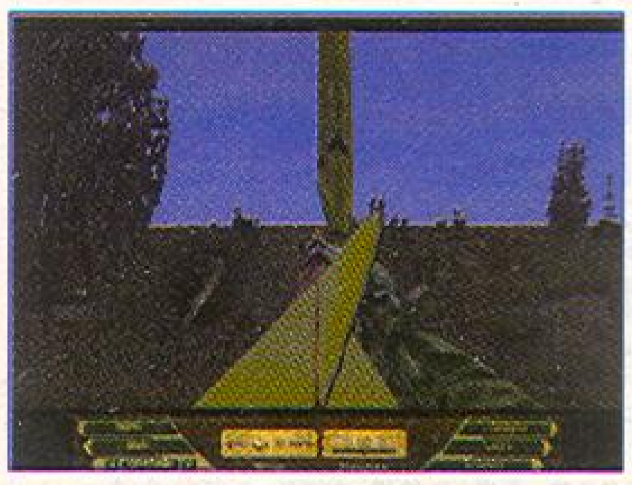
Detalii tehnice	
Tip joc	Vînătoare
Apariţie	A apărut
Redactor	Dan Dimitrescu



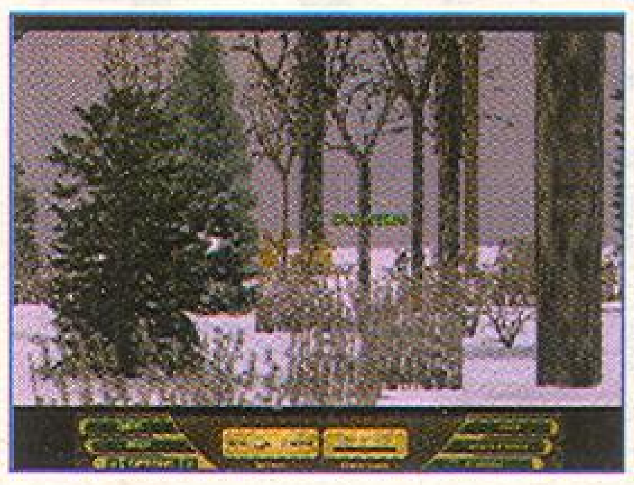












Simulatoarele de vânătoare sunt "hitul surpriză" al ultimilor ani. Nimeni nu se aştepta ca primul Deer Hunter să aibă succes, dar realizatorii săi au anticipat corect reacţia publicului, jocul devenind unul din cele mai bine vândute la data apariţiei. Multe firme au încercat apoi să exploateze această reţetă aparent simplă a succesului. Din păcate, numai dorinţa de a scoate bani nu garantează calitatea producţiei finale, lucru foarte vizibil în cazul jocului de faţă.

Încercarea vânătorului

Mulţi dintre voi se vor întreba : Prin ce atrage un astfel de joc? Doar nu oferă cine ştie ce acţiune sau explozii sângeroase iar cerbii nu sunt cele mai inteligente şi periculoase fiinţe de pe lume. Greşit. Un vânător este foarte asemănător unui lunetist pe timp de război. Ca şi acesta, trebuie să se strecoare cât mai atent pentru a nu fi observat de inamic (situaţie de nedorit nu pentru că ar duce la o vătămare corporală a vânătorului, ci pentru că animalele fug la primul semn de primejdie), trebuie să observe urmele lăsate de "inamic" şi să se orienteze după ele, să aleagă ţinta cea mai importantă (rolul generalului inamic este jucat aici de cerbul cel mai mare). În final, după ce a trecut prin toate aceste etape, va trebui să calculeze distanţa până la ţintă şi influenţa vântului asupra loviturii, pentru a reuşi doborârea ţintei (Dacă primul glonţ nu îşi loveşte ţinta, zgomotul făcut de puşcă îţi va pune pe fugă prada).

DHC oferă, în mare, toate aceste lucruri. Totuşi el o face într-un mod mediocru. În primul rând, nu oferă nici un fel de opţiune multi-player. Alte jocuri de acest tip (spre exemplu Deer Hunter 3) permit organizarea unor excursii în grup în "virtualele plaiuri ale vânătorii", care sunt o opţiune interesantă. Nici aceste "plaiuri ale vânătorii" nu sunt reprezentate într-un mod foarte atractiv. Deşi la prima vedere motorul grafic este destul de bun, după ce vei juca câteva zeci de misiuni îţi vor deveni evidente lipsurile lui. În special, simt că jocul ar fi trebuit să permită distanţe mai mari de angajare a ţintei. Deşi nu am participat personal la vreo vânătoare reală de cerbi, mi se pare logic să foloseşti luneta la ceva.

Jocul nu este foarte realist, ci orientat spre acţiune. Acest lucru se vede atât în design-ul misiunilor, cât şi în alte elemente, cum ar fi modul în care ocheşte personajul tău (de la şold, ca într-un 3D Shooter obişnuit). Acestea fiind spuse, cred că nici din punctul de vedere al opţiunilor şi nici din cel al realizării, jocul nu se ridică la nivelul aşteptărilor mele. Din ceea ce am citit despre el, Deer Hunter 3 (pe care nu am avut încă posibilitatea să îl văd pe viu), este un joc mult mai bun pe această temă, deci vă recomand să vă orienaţi către acesta.



IMPRESII FINALE	CERINTE	COMPARATII		APRECIERI
Plusuri	**Procesor**	DHC / Rogue Spear / Delta Force 2		6.1
-Nimic în special	P166			
	Video			
	2 MB			
Minusuri	**Memorie**	**Go2net**	**In timp**	
-Număr redus de arme -Motor grafic neperformant -Concepţia generală	32 MB Ram	48		
	Hard	**Link Recomandat**		
	160 Mb	http://www.ea.com		

CROC 2

Croc 2 este un joc absolut obişnuit, care nu prea reuşeşte să atragă atenţia după ce UbiSoft a scos Rayman 2 şi Tonic Trouble

DETALII

Detalii produs	
Producător	Argonaut / EA
Distribuitor	Best Computers
Adresă	Elisabeta 25
Telefon	(01) 314.76.98
Web	www.ea.com
Detalii tehnice	
Tip joc	Arcade
Apariţie	A apărut
Redactor	Alex Bartic

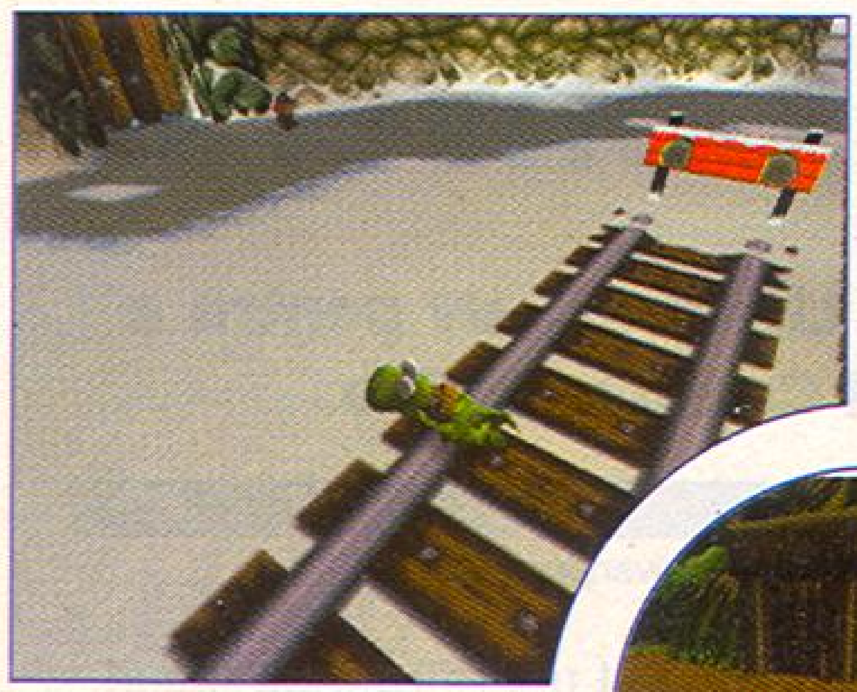


Într-o lume comercială ca a noastră apariţia unui sequel pentru fiecare joc care s-a bucurat cât de cât de succes a devenit o obişnuinţă. Procedeul este atât de comun încât adesea sequel-ul seamănă mai mult a addon decât a joc de sine stătător, aducând prea puţine elemente noi care să atragă cu adevărat jucătorul. Din păcate Croc 2 nu face nici el excepţie de la această regulă.

A fost odată ca niciodată

Povestea jocului este clasică luptă dintre bine şi rău, personajul pozitiv fiind, cum era normal, Croc - crocodilul verde, iar cel negativ Baron-ul Dante, reînviat (câtă lipsă de imaginaţie şi economie la bugetul graficii) de către discipolii săi.

Ca şi predecesorul său, Croc 2 are un gameplay foarte simplu iar personajul principal este uşor de controlat. Au fost adăugate puţine lucruri pe lângă salturi şi loviturile de coadă, mai notabile fiind cele câteva mini-jocuri, unele interesante dar foarte uşor de câştigat.







Diversele puzzle-uri care punctează povestea sunt şi ele simple, iar toate informaţiile necesare pot fi obţinute de la gobbos-ii întâlniţi pe parcurs. Ideea cu culesul cristalelor pentru a obţine acces în nivelele secrete este şi ea un pic depăşită.

Grafica

Când am jucat Croc: Legend of the Gobbos acum câţiva ani acesta era un joc destul de inovativ, cu grafică bună şi foarte distractiv. Engine-ul utilizat de Croc 2 este aproape acelaşi, cu câteva îmbunătăţiri minore, aproape un standard pentru jocurile portate de pe consolă în ultima vreme.











Control & Cameră

Controlul şi camera suferă şi ele de eterna problemă a arcade-urilor 3D, mişcându-se cam aiurea dar fiind totuşi superioare celor din Soul Reaver.

Sunetele, ca şi muzica nu se ridică cu nimic deasupra mediei. Limbajul gobbos-ilor irită datorită tonalităţilor înalte.

Croc 2 este un joc absolut obşnuit, care nu prea reuşeşte să atragă atenţia după ce UbiSoft a scos Rayman 2 şi Tonic Trouble, care nu numai că arată ceva mai bine dar sunt mult mai dificile, având în acelaşi timp şi poveşti, fie ele şi naive.

IMPRESII FINALE

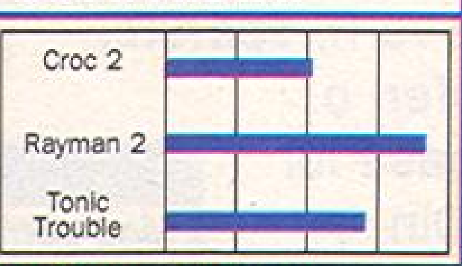
Plusuri
-personajele sunt simpatice

Minusuri
-prea uşor -prea puţine lucruri noi -plictisitor

CERINTE

Procesor	Video	Memorie	Hard
P200/P2-300	DirectX7	64MB	300MB

COMPARATII



Go2net	In timp
40	

Link Recomandat: http://www.ea.com

APRECIERI

6.5

Prea simplu

Dacă jocurile devin plictisitoare... există și alte moduri de a le aborda

Mod-uri & Conversii

Mulți oameni cumpără Half Life exclusiv pentru a putea juca moduri cum ar fi Counter Strike.

Informații
Redactor: Dan Dimitrescu **Tip articol:** Prima impresie / Avanpremieră

De la Doom și Quake încoace, 3D Shooter-ele au devenit foarte apreciate de programatorii amatori de jocuri. Asta pentru că, în general, ele au permis modificarea unei mari părți din cod, lăsând loc imaginației celor care nu vroiau sau nu puteau să-și scrie propriul motor grafic. Singura condiție era ca rezultatul final să fie distribuit gratuit, ceea ce era în ton cu dorințele lor. Cu fiecare motor de joc nou, tehnologia înaintează, creându-se condițiile necesare pentru aplicarea unor idei mai revoluționare.

Desigur, o echipă de realizatori amatori nu are, în general, potențialul unei firme de jocuri, necesar pentru a crea un proiect de o anvergură foarte mare. Totuși, multe dintre realizările lor sunt cu adevărat reușite, cum ar fi cazul lui Team Fortress sau Counter Strike. Deja s-a ajuns în punctul în care mulți oameni cumpără Half Life exclusiv pentru a putea juca CS-ul, lucru care i-a determinat pe cei de la Valve să dea o mână de ajutor în realizarea acestuia din urmă.

În cele ce urmează, vom încerca să trecem în revistă cele mai interesante moduri aflate în producție (sau lansate) în acest moment.

Sherman *Project*

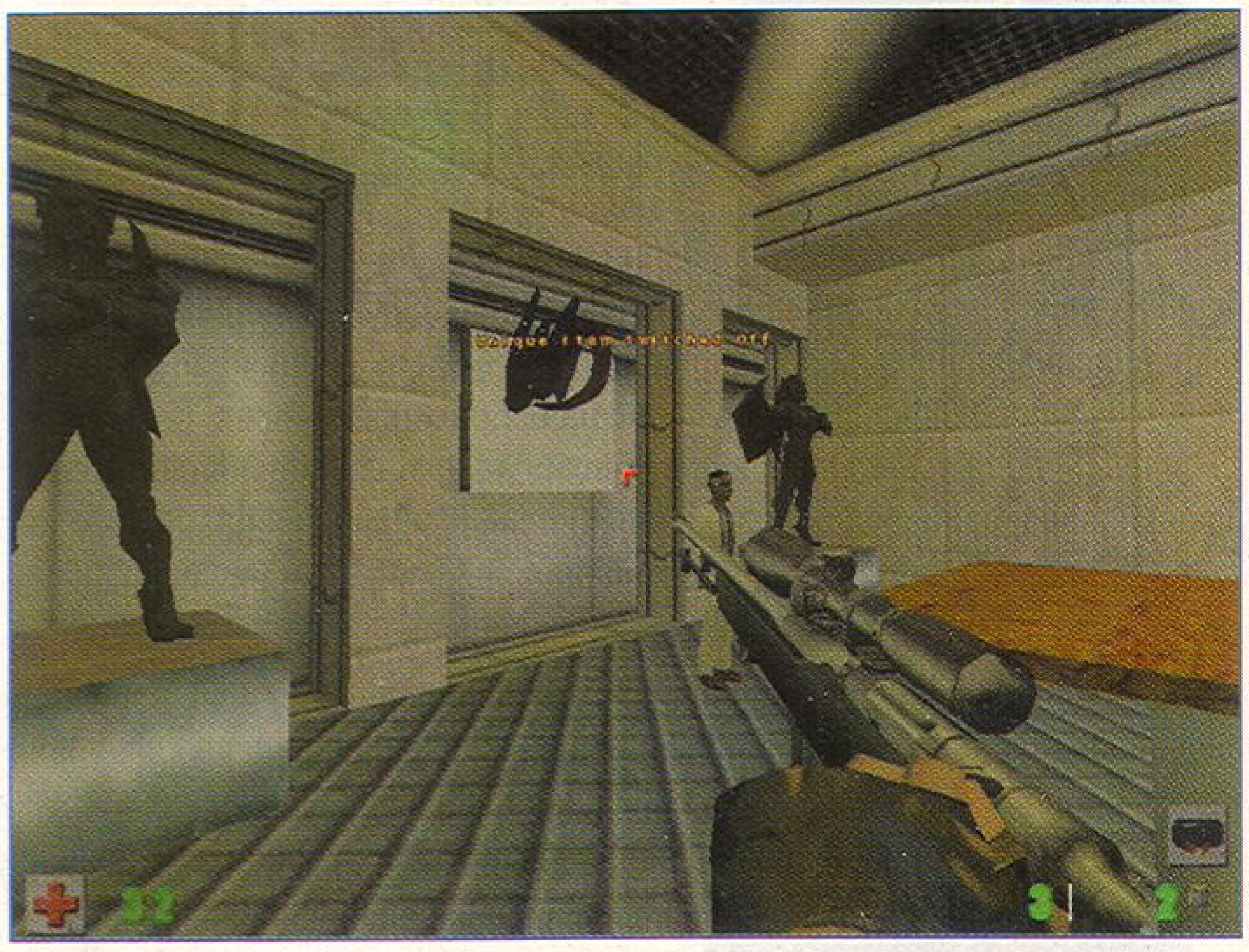
Dorește a simula jocurile first person realiste

Sherman este un mod ce dorește a simula jocurile first person realiste ca Rainbow Six. Mod-ul va fi orientat pentru jocul de multiplay urmând ca în viitor să fie creată și o parte de single player. Realismul mod-ului va fi dat și de folosirea unor reproduceri după armele forțelor speciale din ziua de azi ca și inexistența opțiunii respawn, o dată mort trebuind să privești tot restul jocului.
Sherman Project va fi, sperăm, mod-ul care va oferi o concurență serioasă lui Counter Strike. Din păcate, cu toate că lansarea fusese promisă pentru 1 Ianuarie, realizatorii săi nu par să se grăbească. Rămâne să așteptăm în continuare, dar între timp vă oferim o imagine nouă.



Detalii

Mod pentru:	Half Life
Versiune	-
Internet:	http://www.planethalflife.com/sherman

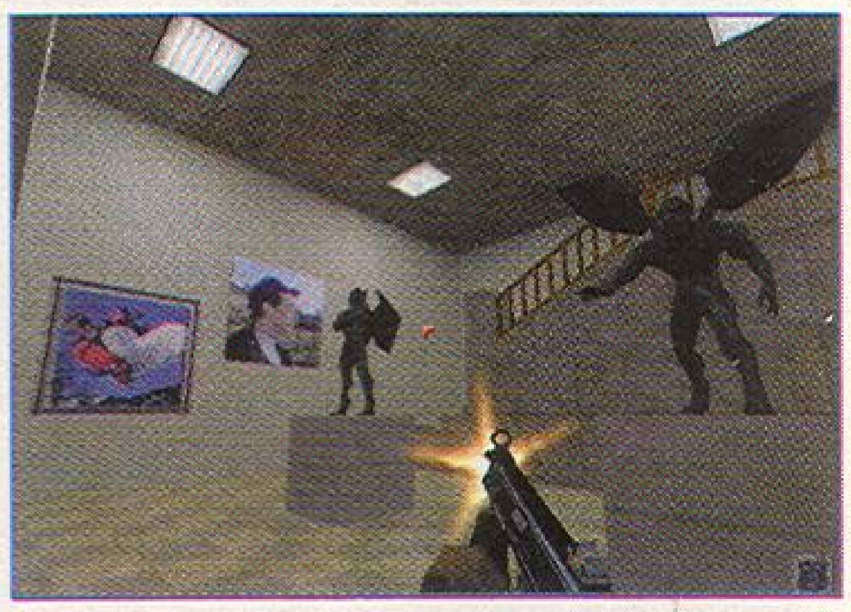


Action *Half Life*

Încearcă să recreeze scenele de luptă din filmele de acțiune

AHL, ca și predecesorul său (Action Quake 2 - un mod excelent), încearcă să recreeze scenele de luptă din filmele de acțiune. Pentru aceasta, realizatorii au modelat cu fidelitate o serie de arme interesante, care permit secvențe spectaculoase și care în general îți trimit ținta pe lumea cealaltă în câteva secunde. În general, fiecare nivel are câteva porțiuni care permit "cascadorii", inspirate din diverse filme celebre. Fiecare personaj poate purta o singură armă "specială" (mitraliere, puști, etc), pe lângă pistoale, cuțite și grenade. De asemenea, armele speciale sunt unicate în nivele, așa că dacă vrei să pui mâna pe una anume trebuie să purcezi la eliminarea celui care o are.

Cuvântul cheie în Action este inventivitate. Dacă ai idei și curaj, poți să realizeze multe lucruri. Astfel poți omorî pe cineva cu un cuțit aruncat de la zeci de metri distanță, dacă știi să ochești cu el. Poți dezarma un inamic cu o lovitură de picioare, eventual sărind în capul lui de pe o clădire, când se așteaptă mai puțin. Toate acestea sună bine, dar ceea ce am văzut până acum (în beta 2.7) mi s-a părut mult sub nivelul Action Quake 2. Între timp a apărut și versiunea beta 3, pe care termenul limită al realizării revistei nu mi-a permis să îl examinez îndeaproape.

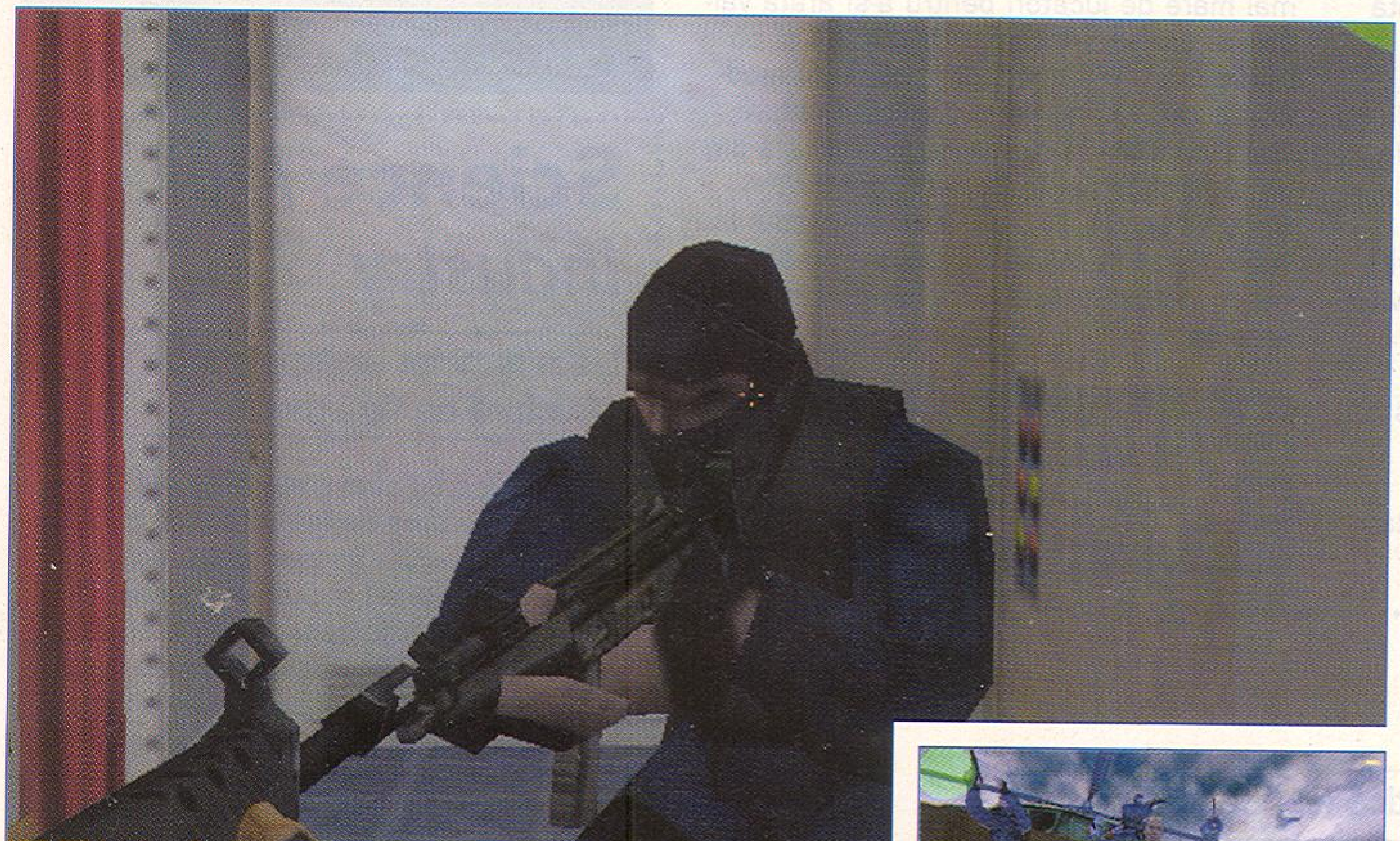


Detalii

Mod pentru:	Half Life
Versiune	beta 3
Internet:	http://ahl.action-web.net/

Counter Strike *Beta 6*

Cel mai de succes mod Half Life de până acum, Counter Strike este în mare opera lui Minh "Gooseman" Le.









Cel mai de succes mod Half Life de până acum, Counter Strike este în mare opera lui Minh "Gooseman" Le, un personaj deja celebru în industria conversiilor totale pentru diferite jocuri. Gooseman a lucrat printre altele la Navy SEALs Quake (prezentat în PC Gaming), Navy SEALS 2 (proiect defunct) și excelentul Action Quake 2.

În realizarea lui Counter Strike, Gooseman s-a orientat spre realism. Ideea este simplă: jucătorii se împart în două echipe: teroriști și antiteroriști. Cei dintâi au scopuri malefice (montarea unor bombe, pãzirea unor ostateci, asasinarea unui VIP, evadarea dintr-o închisoare) iar cei din urmă unele benefice (dezamorsarea bombelor montate de primii, salvarea ostatecilor, pãzirea VIP-ului sau exterminarea teroriștilor înainte să evadeze). La finalul unei runde (în afară de cazul în care rezultatul este indecis) fiecare jucător obține o sumă de bani, mai mare pentru învingători și mai mică pentru ceilalți. Banii se folosesc pentru a achiziționa arme și echipament (în prima rundă toată lumea pornește cu pistoale). Armele sunt multe și variate, și deși nu toate sunt accesibile ambelor echipe, se poate spune că există un balans între ele. Evident, cu cât ai mai mulți bani cu atât vei putea alege dintre mai multe arme, dar asta nu înseamnă că o echipă care a câștigat câteva runde devine de neînvins doar datorită armelor avansate. Sistemul de "plăți" este destul de bine conceput, iar orice armă, fie ea și dintre cele ieftine, poate fi foarte eficace în mâinile unui jucător priceput (sau norocos). Alegerea armelor este mai degrabă o chestiune de preferințe, spre exemplu dintre cele 3 puști de precizie, cea mai scumpă (versiunea sniper a puștii de asalt Heckler & Koch G3) este de fapt mai puțin puternică decât cea imediat inferioară ca preț, dar oferă în schimb avantajul unui mod de operare semi-automat (deci o rată de foc mai mare). Nu există o armă magică care să învingă întotdeauna, depinde de jucător ce alege și cum știe să folosească terenul pentru a obține avantajul tactic. Counter Strike se joacă cel mai bine în echipe mari, dar chiar și jocurile de 1 la 1 sau 2 la 2 sunt foarte solicitante. Datorită puterii mari de foc a armelor, o ambuscadă poate deveni fatală în mai puțin de o secundă, deci fiecare pas trebuie cântărit, fiecare colț examinat, fiecare zonă întunecată luminată. Sigur, asalturile în forță sunt posibile, dar zgomotul pașilor în alergare poate avertiza un inamic aflat în apropiere, iar acuratețea tirului scade în timpul mișcării. Există, bineînțeles, și probleme în CS. Libertatea de mișcare a personajului nu este fantastică, acesta neputând să se aplece după colțuri sau să se rostogolească pe jos.

Versiunea beta 6, care este inclusă și pe CD, aduce mult așteptatele arme pentru dreptaci. Din păcate, cei care le folosesc trebuie să compenseze pentru erorile de ochire datorate crosshair-ului amplasat un pic prea în stânga.

În fine, trebuie menționat că, potrivit statisticilor Game Spy, Counter Strike se joacă pe Internet mult mai mult decât Quake 3 sau Unreal Tournament. Acest lucru este foarte sugestiv, dar tot statistic vorbind jocurile de CS degenerează în general în Team Deathmatch, jucătorii neglijând sarcinile pe care le au "oficial".



Detalii	
Mod pentru:	Half Life
Versiune	Beta 6
Internet:	http://www.counter-strike.net

Team Fortress *Classic*

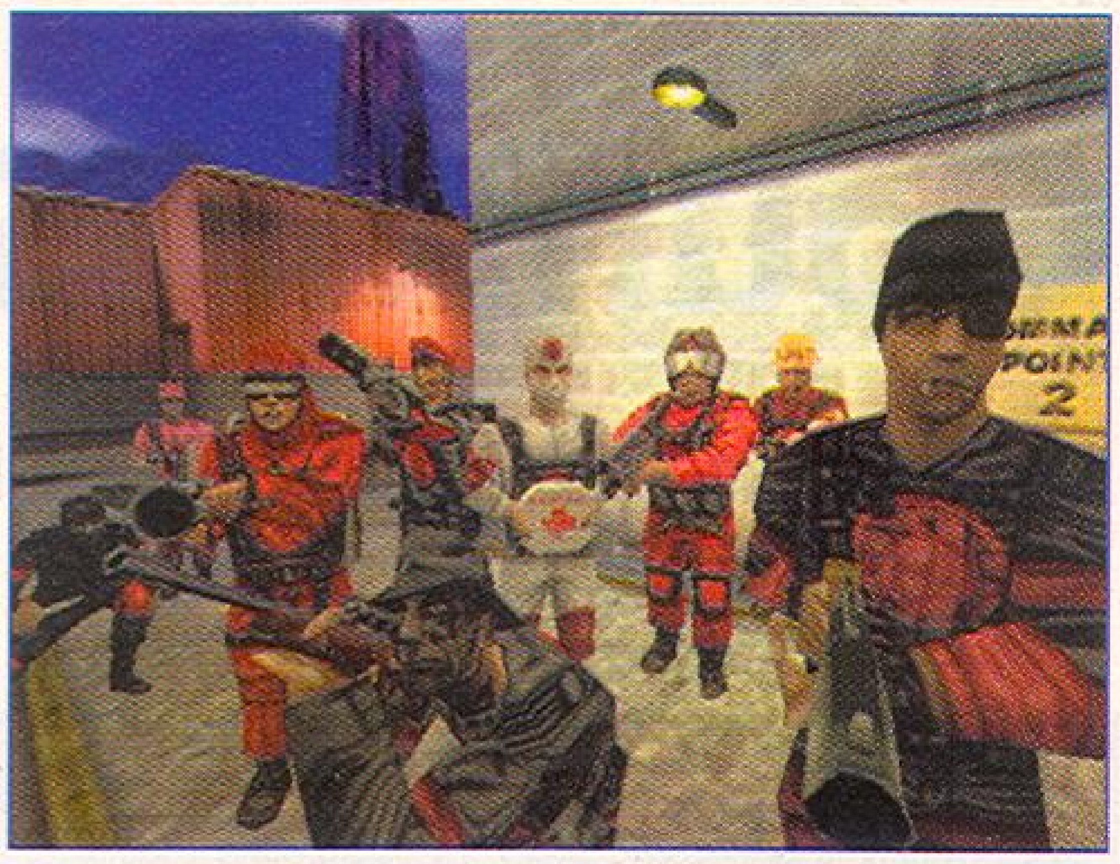
Este, dacă vreţi, un joc de şah pe echipe.



Team Fortress este deja un mod extrem de vechi, care a primit o nouă faţă (trecerea de la Quake la Half Life) cu ocazia angajării realizatorilor săi de către Valve. În prezent, el face parte din patch-urile oficiale pentru Half Life, deci cei care vă jucaţi acest joc este posibil să îl aveţi deja instalat.

Cum, nu ştiţi încă ce este TFC ? Este, dacă vreţi, un joc de şah pe echipe. Fiecare echipă are un număr de clase complet diferite (cercetaş, soldat, purtător arme grele, spion, medic, lunetist, aruncător de flăcări, inginer), care se completează una pe alta şi care au nevoie una de alta. Jocul necesită un număr cât mai mare de jucători pentru a-şi arăta valoarea, dar l-am încercat cu succes şi pe reţele mici. TFC cuprinde mai multe mod-uri de joc, variind de la clasicul Capture The Flag până la Assasination (acesta din urmă fiind copiat în Beta 6 Counter Strike).Desigur, TFC ne duce cu gândul la Team Fortress 2, pe care sperăm să-l vedem totuşi într-un viitor cât de cât apropiat.

Detalii	
Mod pentru:	Half Life
Versiune	-
Internet:	N/A



Day *Of Defeat*

Mod-ul va avea hărţi cu o tematică lesne de intuit

DoD este tot modul tipic de luptă echipă contra echipă, dar ne transpune în al doilea război mondial.

Nelansat încă, mod-ul va avea hărţi cu o tematică lesne de intuit (plaje de debarcare, sate în Franţa, Germania, etc) şi va oferi jucătorilor un sistem de clase vag asemănător cu cel din TFC. Una dintre ele va fi inginerul, care va construi puşti mitralieră pe afet - care însă nu trag automat ci necesită un echipaj uman. Dacă lucrurile merg bine, s-ar putea să vedem chiar şi vehicule (tancuri, jeep-uri, transportoare), plus multe alte lucruri interesante. Unul dintre ele este legat de folosirea grenadelor ce vor putea fi culese de pe jos şi aruncate înapoi în braţele inamicului.



Detalii	
Mod pentru:	Half Life
Versiune	-
Internet:	http://www.dayofdefeat.com

Invasion *1955*



Detalii	
Mod pentru:	Half Life
Internet	http://www.planethalflife.com /invasion1955

Extratereştrii ne-au invadat planeta!

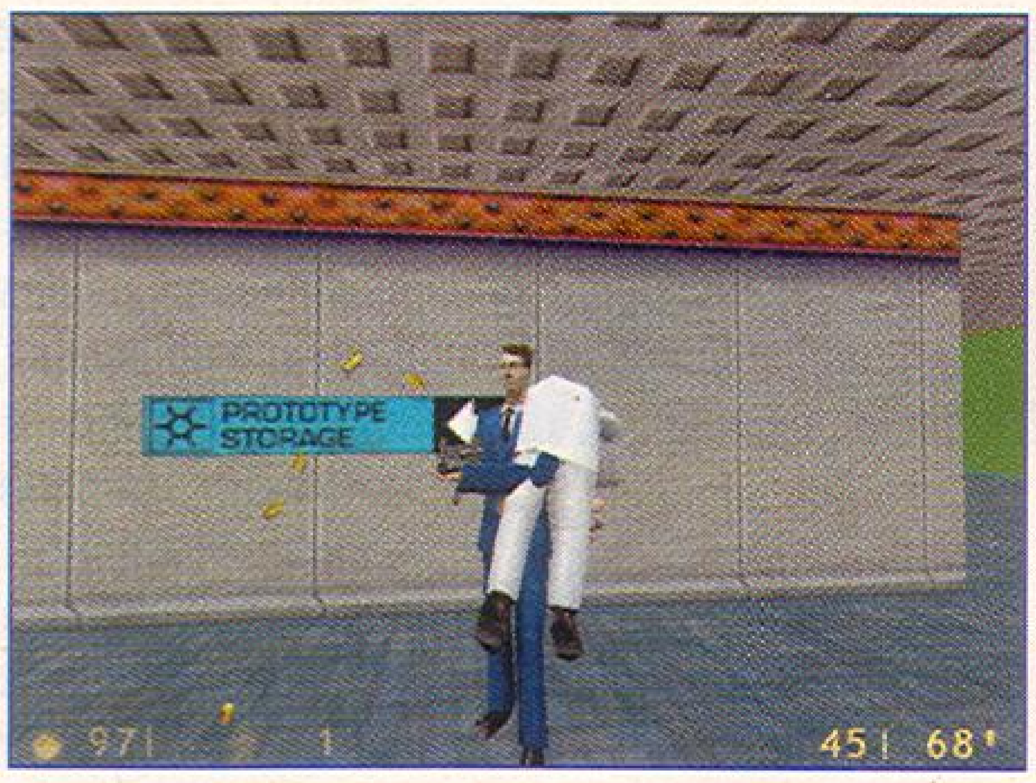
In anul 1955 extratereştrii ne-au invadat planeta. Modul de faţă se desfăşoară în Anglia rurală, unde civilii s-au răsculat împotriva forţelor de ordine controlate de Alieni. Jucătorii pot alege ce echipă şi clasă doresc să reprezinte, fiecare dintre ele avînd abilităţi speciale. Realizatorii mod-ului au evitat în parte ideile obişnuite şi cred că I1955 ar putea fi unul din cele mai interesante mod-uri de pe piaţă.

Science *And Industry*

Lista armelor alcătuieşte o structură de tip arbore

Iată o idee cu adevărata originală. Din nou este vorba de înfruntarea între două echipe, dar acum fiecare dintre acestea are în custodie un număr de oameni de ştiinţă. Ei pot fi folosiţi pentru a cerceta arme noi sau a le produce pe cele deja elaborate, printr-un sistem asemănător celui din jocurile Real Time Strategy. Astfel, lista armelor alcătuieşte o structură de tip arbore şi poţi alege care elemente te interesează şi necesită prioritate, iar viteza de cercetare este direct proporţională cu numărul celor care iau parte la ea.

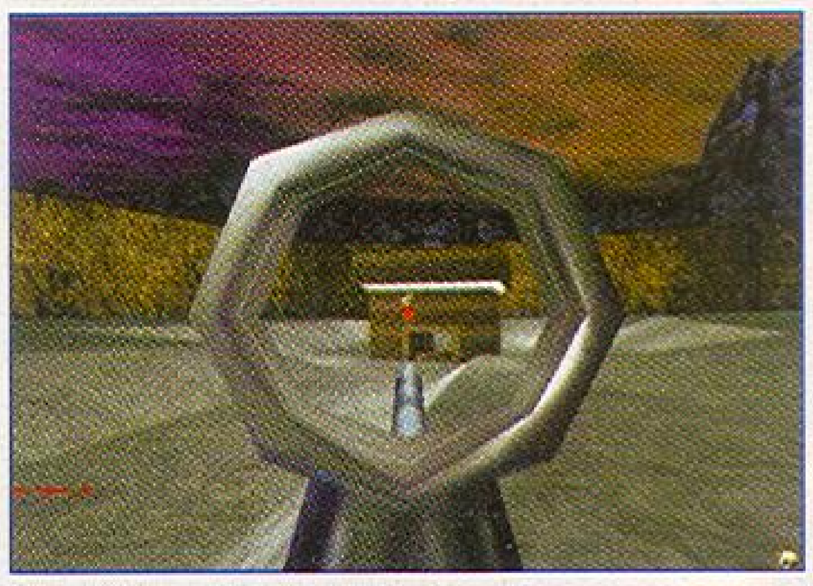
Evident, o soluţie simplă pentru creşterea vitezei de cercetare este "răpirea" oamenilor de ştiinţă din baza adversarului, dar aici poate avea şi respectivul adversar un cuvânt de spus. Omorârea lor nu este de dorit, pentru că va scădea moralul celor care lucrează pentru tine, iar acesta afectează la rândul său capacitatea de muncă. În plus, moralul va scădea şi din cauza unor lupte date în apropierea locului de muncă, deci este bine să ţii inamicul cât mai departe de baza ta.



Detalii	
Mod pentru:	Half Life
Versiune	0.95b
Internet:	http://www.planethalflife.com

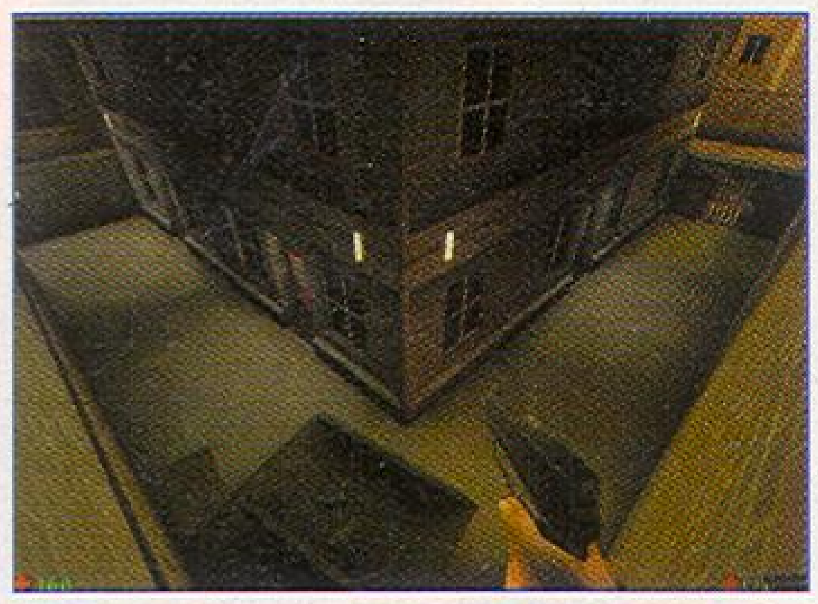
Serpentine

Nu include multe arme, dar modelarea lor este destul de bună



Un mod de tipul "arme realiste" pentru Unreal. Din păcate nu cuprinde și hărți, iar tematica fantezistă a celor din jocul original nu ajută la crearea unei atmosfere de realism.

Serpentine nu include multe arme, dar modelarea lor este destul de bună și eficacitatea lor foarte ridicată. Foarte interesant este modul în care este modelată folosirea armelor. Astfel, în mod normal ele apar în partea dreaptă a ecranului, ca în multe alte jocuri (reprezintă modul de ochire de la șold), dar nu există o "cruce" care să îți arate unde se vor duce gloanțele. Dacă apeși butonul de foc secundar, personajul duce arma la ochi, ceea ce crește precizia tirului (acum ai un punct de referință pentru ghidarea tirului), dar scade viteza de deplasare și îți restrânge cîmpul vizual.



Detalii

Mod pentru:	Unreal
Versiune	8
Internet:	http://www.unrealized.com/serpentine/

Fist *Full of Steel*

Acest mod oferă foarte multe arme



Acest mod oferă foarte multe arme, de tipuri variate, care sunt grupate pe 5 nivele de acces (3 arme pe un nivel). Când intrii într-un joc, ai acces la primul nivel, ce cuprinde pistoalele, și odată cu creștearea numărului de frag-uri poți ajunge să folosești puști de asalt, pistoale mitralieră, puști cu lunetă, puști mitralieră, aruncătoare de grenade, shotgun-uri, etc. Deși inspirate din modele reale, armele nu sunt foarte letale, dar folosirea lor este destul de distractivă (în special când ajungi la pușca mitralieră HK21 și așezi bipodul jos - pentru mai multă precizie - țintuind apoi tot câmpul de tragere la pământ).

Mod-ul aduce cu sine și boți, dar aceștia mai necesită multă atenție până să devină niște oponenți interesanți sau inteligenți.

Detalii

Mod pentru:	Half Life
Versiune	-
Internet:	http://www.halflife.net/ffs

For King *and Country*

Vor exista și arcuri



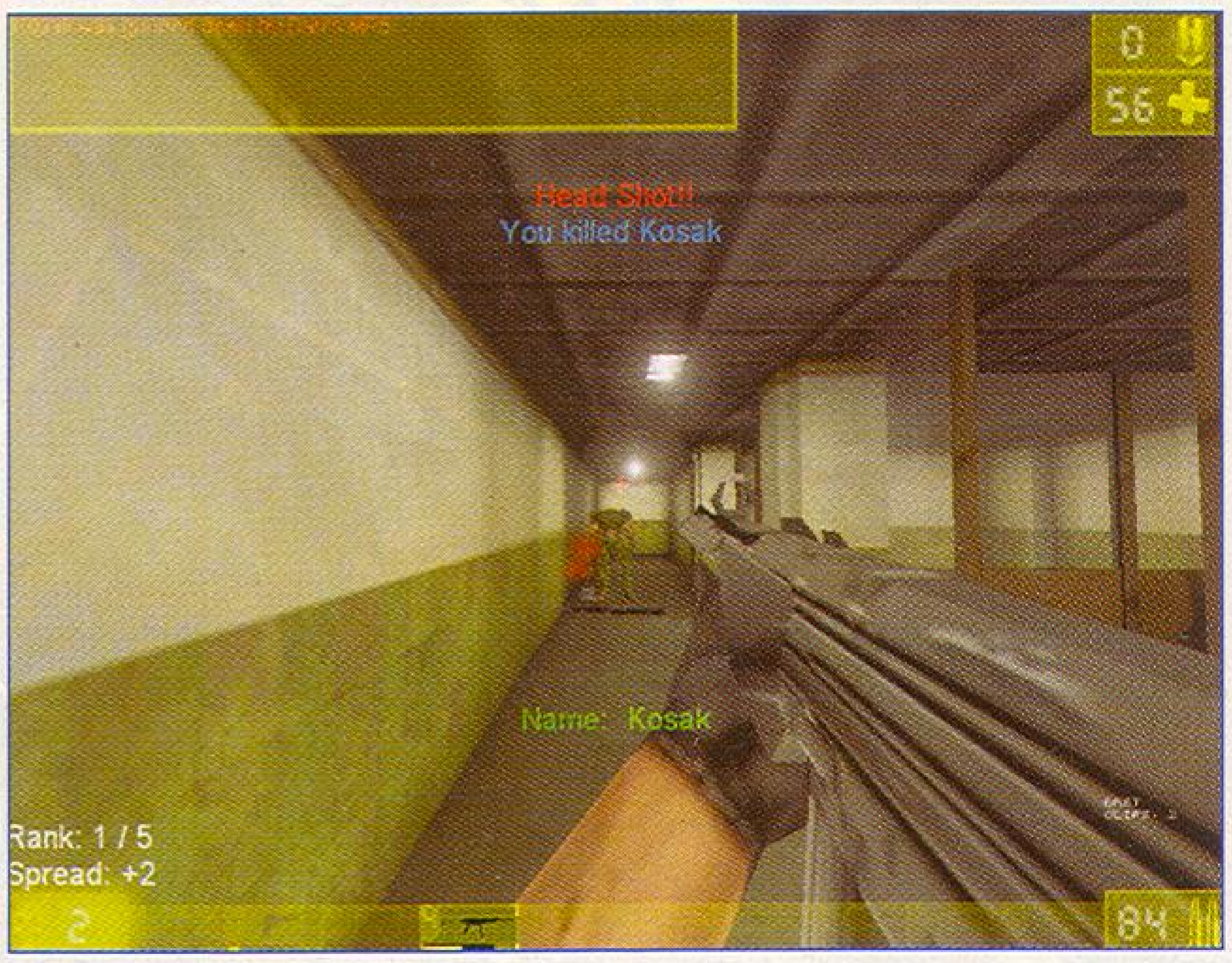
FKaC este un mod cu o temă medievală, care pune mare accent pe luptele de la distanță mică, cu săbii, topoare, pumnale și alte asemenea ustensile. Vor exista și câteva tipuri de arcuri, dar este posibil ca folosirea lor să nu fie foarte ușoară. Modul încearcă să reproducă bătăliile din trecut într-un mod realist, deci jucătorii nu se vor putea mișca cu o viteză prea mare iar loviturile nu vor fi foarte rapide.

Detalii

Mod pentru:	Half Life
Versiune	-
Internet:	http://www.halflife.net/kac

Infiltration

Este un fel de Serpentine transpus în Unreal Tournament



În faza curentă, este un fel de Serpentine transpus în Unreal Tournament. Nu are hărți proprii, dar există unele destul de bune ce pot fi luate de pe Internet. Mod-ul preia ideea cu folosirea armelor de la Serpentine (lucru pe care aș vrea să-l facă și cei de la Counter Strike), dar nu o duce până la capăt. Jucătorul duce arma până aproape de ochi, dar lasă totuși centrul ecranului liber. El nu va folosi direct sistemul de ochire al armei, ci o cruce care apare numai în cazul în care arma a fost dusă la ochi. Pe de altă parte, Infiltration recreează cu mai mare fidelitate armele, existând chiar mai multe moduri de foc (în conformitate cu specificațiile reale ale armei în cauză) - cum ar fi : foc cu foc, rafale de trei gloanțe și foc automat. Infiltration se joacă cel mai bine în modul Assault, dar recomand aici hărți neoficiale, din motive identice cu cele menționate la Serpentine.

Detalii

Mod pentru:	Unreal Tournament
Versiune	beta 2.71
Internet:	http://www.planetunreal.com/infiltration/


Viața lor este în mâinile tale!
un joc de strategie cum n-ai mai văzut
The Sims
Simulatorul de oameni de la creatorii SimCity™
MAXIS™
localizat în România
25,5 $
prețul nu include TVA
● proiectează și mobilează casele în care vor locui personajele tale
● crează proprii tăi omuleți, conturîndu-le personalitatea, îndemânarea și înfățișarea după cum te taie capul
● privește Sims-ii trăindu-și viața și ajută-i să-și găsească fericirea
● antrenează-i pentru a se descurca mai bine în viață
● orientează-i în relațiile sociale și găsește-le pereche (monogamia este lipsită de sens în lumea lor)
● fii cu ochii pe ei când vor avea un bebeluș
● păzește-i de pericolele care-i pândesc: hoți, incendii, șomaj, inundații
● fă toate astea și încă multe altele dar ai grijă! Sims nu sunt niște simpli roboți, ci omuleți cu reacții umane firești care-ți vor da mult de furcă.
The Sims este jocul care te va ține în priză pentru mai multe luni!
magazinul tău de calculatoare
best computers
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 Bucuresti, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București,tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro


NOX
Infrînge-o pe Hecuba !
Westwood Studios
Nox este un RPG de la creatorii lui Tiberian Sun.
Jocul te poartă în ritm alert printr-un tărâm fantastic populat cu monștri, în care vei lua parte la lupte sălbatice și te vei descurca prin viclenie, capcane, tactici înșelătoare.
Poți juca, după pofta inimii, ca Warrior, Conjurer sau Wizard, fiecare avînd avantaje și dezavantaje.
Ai la dispoziție peste 50 de arme și vrăji pentru a le da de furcă inamicilor. Nu uita că forța nu este totul. Viclenia este arma de căpătîi.
Libertatea de mișcare în joc este destul de mare, poți să interacționezi cu o mulțime de obiecte. Poți, spre exemplu, să muți bolovani pentru a bloca o cale de acces, poți folosi apa din butoaie la stinsul focului sau poți pregăti o cameră capcană cu păianjeni veninoși.
Poți juca multiplayer on-line în 4 moduri: deathmatch, capture the flag, king of the hill, scaverger hunt.
Fii viclean. Fii Nox.
25,5 $
prețul nu include TVA
magazinul tău de calculatoare
ELECTRONIC ARTS™
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.96 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro
best computers